Убив пустынную гадюку, Рен достал каменный нож и стал ее разделывать.

[Система] Вы получаете змеиную кожу!

[Система] Вы получаете змеиное мясо!

[Система] Вы получаете ядовитые железы!

Змеиная кожа — хороший материал, из которого можно сделать реквизит.

Змеиное мясо — это еда, которую можно пожарить или приготовить. Из-за игровых настроек, которыми играет Рен, еда не портится в рюкзаке, что равносильно постоянной сохранности. Если нужен удобритель, нужно построить ящик для удобрений и выбросить в него ненужную еду и растительные волокна, чтобы автоматически его выработать. Так что не беспокойтесь о том, что находитесь в пустыне, в рюкзаке все будет свежим.

Несмотря на то, что змеиное мясо — редкость, оно также является редкой едой для Рена.

Ядовитые железы — это опасный реквизит для создания отравленных стрел и покрытия ядом оружия. Их можно использовать для борьбы с крупными животными или опасными врагами.

При нормальных обстоятельствах убить слона с помощью лука и стрел невозможно. Еще до того, как вы в него выстрелите, он первым может убить вас. Но использование отравленных стрел может отравить слона до смерти.

Конечно, Рен не собирался провоцировать слонов.

Все эти слоны появляются группами, и один из них очень страшный. Большая группа может легко вас убить, нет никакой необходимости их убивать.

Лучше оставить это для борьбы с враждебными существами!

Если вы войдете в зону красной точки, вас атакуют. Вас могут атаковать крокодилы, когда вы берете глину и воду. Они не менее опасны, чем слоны. В этом месте надо использовать отравленные стрелы.

Если удастся убить крокодила, вы не только получите много еды, но и сможете запастись водой.

Из одной ядовитой железы можно сделать пять отравленных стрел, этого достаточно.

Он тут же намазал ядом деревянную стрелу и все равно положил ее в свой виртуальный рюкзак, так что не надо было беспокоиться о том, что яд попадет на него.

Единственное, что беспокоит, это можно ли есть мясо животных, убитых отравленными стрелами?

Продолжайте двигаться к водоему, на этот раз будьте осторожнее, всегда обращайте внимание на виртуальную карту, чтобы нигде внезапно не появились красные точки.

К счастью, я не столкнулся с другой ядовитой змеей, пока не оказался в окрестностях водоема.

Райан сделал деревянный совок и как можно тщательнее стал выкапывать глину поблизости.

Вначале все было хорошо, и немного глины удалось выкопать без проблем.

Он все время приближался к водоему, но его обнаружили патрулирующие крокодилы.

Один из крупных крокодилов, находящихся ближе всего к Ренну, немедленно подплыл и зафиксировал цель.

С помощью виртуальной карты Рен обнаружил, что большой крокодил приближается к нему, поэтому он быстро отступил и быстро схватил песчаниковый блок и прыгком поставил его.

Всего было установлено четыре блока, и каждый блок имел стандартную длину, ширину и высоту в один метр, что в сумме составляло ровно четыре метра в высоту.

Глядя сверху вниз, он ясно видел, как большой крокодил выбежал из водоема и оказался у основания временного песчаникового столба.

Ну что ж, в этом случае надо драться.

Рен достал песчаниковый блок, проследил за направлением движения большого крокодила внизу и рассчитал, когда сбросить блок перед ним.

Падающий песчаниковый блок как раз попал крокодилу в пасть и раздавил его.

Крокодил, которому раздавили длинную пасть, перевернулся и забился, но быстро остановился.

[Система] Вы убили большого крокодила и получили 50 очков опыта!

Не слишком ли мощный судящий блок этой системы? После падения он автоматически соединяется с землей, и животное, на которое оказывается давление, практически мгновенно погибает! С этими блоками какое еще нужно оружие?

Глаза Рена загорелись, и ударная сила куба заставила его найти новый способ борьбы.

Рев большого крокодила привлек внимание другого крокодила в водоеме, и он быстро подплыл сюда, направляясь в сторону, где были его сородичи.

Рен достал еще один песчаниковый блок, готовясь повторить старый трюк.

Неожиданно большой крокодил приблизился к каменной колонне и увидел плачевное состояние своего сородича. Он не подошел сразу, а остановился и настороженно двинулся по периметру.

Рен поднял блок песчаника и закричал сверху: "Давай! Иди сюда!"

Хотя крокодил не понял его слов, он не приблизился, а только поднял голову и издал пронзительный рев.

Видя, что он не хочет ни подходить, ни уходить, Рен решил постоять и выжидать. Он понимал, что это не выход из ситуации. Этот крокодил оказался довольно умным. А быть может, он стал таким бдительным после смерти своего сородича.

Поэтому он прицелился в противника и бросил блок песчаника.

Крокодил быстро отскочил и увернулся от песчаника, так что тот упал на землю.

Бросив несколько блоков подряд и столкнувшись с уклонениями крокодила, Рен понял, что этот метод ему не подходит.

Поэтому он переключился на деревянный лук и взял отравленную стрелу.

Скорость бросания блоков вручную невысока, и неудивительно, что крокодил их избегает. С луком и стрелой все иначе. Стрела летит достаточно быстро, а расстояние невелико, всего несколько метров. Даже при том, что вероятность попадания стрелы очень велика, она летит почти в упор, а цель — все еще такого размера.

Зверь есть зверь. Он боится блоков песчаника, но лук и стрелы видит впервые. Он увидел, что Рен натягивает тетиву и целится в него.

Рен сильно натянул лук и прицелился прямо в открытую пасть. В конце концов, кожа крокодила была слишком твердой, и это была самая уязвимая цель.

"Фьють!" Отравленная стрела была выпущена. Несмотря на то, что она отклонилась от цели, которую выбрал Рен, из-за небольшого расстояния она все равно успешно попала в пасть крокодила и вонзилась прямо в плоть.

Крокодил от боли замотал головой, быстро сломал и выплюнул деревянную стрелу, но отравленный наконечник остался внутри, и яд гадюки быстро распространился по его телу.

Отравленный крокодил начал непрерывно кататься, и движения его были довольно интенсивными.

Рен не осмеливался спешить, он сел на каменную колонну и терпеливо ждал, читая на UU.com, как крокодил бьется в течение пяти или шести минут, ожидая, пока он полностью перестанет двигаться.

[Система] Вы убили большого крокодила и получили 50 очков опыта!

[Система] Вы повысили уровень!

[Система] Вы получили 5 очков атрибутов!

[Система] Вы можете открыть личный интерфейс, чтобы присвоить атрибуты!

Опыта, необходимого для первоначального повышения уровня, немного, а опыт, предоставляемый двумя большими крокодилами, оказался весьма достаточным, позволив Рену сразу повыситься до первого уровня.

Каждое повышение уровня дает 5 очков атрибутов, и присвоение их разным атрибутам может привести к различным эффектам.

Он молча открыл свои личные атрибуты, и перед ним появился виртуальный интерфейс с его текущим персонажем в полный рост и различными атрибутами рядом с ним.

Самыми важными атрибутами, которые можно изменить, являются [Сила], [Ловкость], [Выносливость], [Интеллект] и [Удача].

В настоящее время атрибуты Рена следующие: 5 очков силы, 7 очков ловкости, 6 очков

выносливости, 7 очков интеллекта и 4 очка удачи.

Значение силы влияет на базовую силу атаки и нагрузку, то есть на урон, наносимый противнику в ближнем бою, и на предельно допустимый вес материалов, которые могут храниться в рюкзаке;

Ловкость влияет на урон от оружия дальнего боя, скорость передвижения персонажа и вероятность уклонения от атак противника;

Выносливость влияет на максимальный предел HP, выносливость и защиту различных действий персонажа;

Интеллект влияет на предельный порог атаки и количество маны, а также является основой для разблокирования рецептов для производства и строительства на поздних этапах.

Удача влияет на шанс критического удара персонажа по врагу при атаке, а также на вероятность получения предметов при обыске трупов.

На данный момент, главная цель Жэня – сбежать из пустыни, и сила, интеллект и удача не так важны, как ловкость и физическая сила.

Ловкость позволяет ему двигаться быстрее, сокращать расстояние от пустыни и избегать погони зверей;

Физическая сила позволяет ему идти дальше и дольше.

http://tl.rulate.ru/book/108051/3958880