

По дороге к инструктору, Дэйв заметил, что многие люди «живут», словно реальные. Это было удивительно, освежающе и довольно интересно. Как искусственные персонажи могут «жить» в этом мире – это было за гранью понимания Дэйва, но все же он оценил работу, которую ИИ проделал для создания этих жизней. Он, словно бог, что создал мир, наполненный чудесами. И, даже если все это было – вымышленным, Дэйв все же хвалил создателя сего мира, глядя на свою правую руку и правую ногу.

Он полностью забыл о том, что был калекой, так как ИИ смог изменить даже его мозговые волны, и теперь он ощущал себя обычным здоровым человеком. Это еще одна оживляющая вещь для Дэйва. Это было то, за что он действительно был благодарен. Он никогда не верил, что сможет исцелиться. Тем не менее, в этом мире он может двигаться, прыгать и даже сражаться, используя свое тело, как будто у него никогда не было травм. Правда, если бы Дэйв знал, что эта игра даст ему шанс отдохнуть от реальности и даст ему шанс снова стать «Нормальным» и «Невредимым», он бы уцепился за возможность играть в эту игру еще до того, как Ральф предложил бы ему это.

Однако он ничего не потерял. Ему еще жить и жить, и с оставшимися на его банковском счете 7000 долларов он мог пока не думать о деньгах и работе, чтобы основательно прокачать своего персонажа, а затем полностью сосредоточиться на том, чтобы собрать столько денег, сколько он может. В конце концов, это был трюк, которого ему удалось добиться. В противном случае будущее Дэйва выглядело бы мрачным.

Будучи парнем без надлежащего и полного образования, да и еще и с искалеченным телом – это был его единственный способ создать свое будущее, или, по крайней мере, единственный ему известный. Дэйв не был глупцом, это было далеко не так. Хотя он так и не закончил учебу, он постоянно читал. Сейчас шел 2069 год, и многие использовали планшеты и голографические приспособления, чтобы читать и орудовать информацией. Но Дэйв всегда любил текстуру и запах книг, особенно старых, поэтому у него появилась привычка читать и делать исследования. Всякий раз, когда у него было время на бензоколонке, он доставал книгу из-под прилавка.

Каждый раз, уходя на работу, он приносил свои стопки книг и читал их. Особенно фантастику. Итак, этот мир Завоевания был для него благословением, что позволяло ему жить в настоящем мире фэнтези. А также, благословением, что могло помочь ему создать будущее, о котором он мечтал.

Дэйв хотел улучшить свою жизнь, в отличие от обычных или даже хардкорных игроков.

Дэйв ставил на эту игру свою жизнь. И человек, который ставит на кон свою жизнь, может столкнуться только с одной трудностью. И это может заставить его измениться к лучшему.

И таким образом, Дэйв был наполнен гордостью, настойчивостью и надеждой. Надеждой сделать что-то из ничего, представ перед инструктором, он спросил его.

- Я достиг необходимой силы, могу ли я теперь использовать оружие и обучиться навыкам?

- О, позволь мне взглянуть, - сказал инструктор, начав сканировать аватар Дэйва: - О, впечатляет! Ты стал сильнее! Очень хорошо! Возьми это! - сказал инструктор, выдав Дэйву короткий металлический меч.

Категория: Оружие

Базовый железный меч Короткий меч, используемый для тренировки, не подходит для реального боя, но по крайней мере он достаточно острый, чтобы убить курицу. Урон 15-20

Требования

15 Сила. 10 Ловкость 1-й уровень

Бонусные характеристики

Нет

Шкала / Класс

Е: Сила - Е: Ловкость. Класс. Обычное оружие.

- О, базовый меч, а что такое шкала? - спросил Дэйв.

- Шкала оружия связана с нанесением урона оружия или защитой. В основном существует несколько категорий шкалы оружия, начиная от Е, как худшей, до SSS, наилучшей. Оружие со шкалой Е зависит от связанных характеристик самого пользователя. Это диаграмма шкал, ты все поймешь, когда прочтешь ее.

Шкала

Модификатор

Характеристика

Урон оружия

Основной урон при защите в 0 очков.

Е

0,25

100

15-25

$100 + 25 + (15 / 25) =$ От 140 до 150 ед.

D

0,5

100

15-25

$100 + 50 + (15 / 25) = 165 \text{ до } 175 \text{ ед.}$

C

0,75

100

15-25

$100 + 75 + (15 / 25) = \text{От } 190 \text{ до } 200 \text{ ед. урона.}$

1

100

15-25

$100 + 100 + (15 / 25) = 215 \text{ до } 225 \text{ урона}$

S

1,25

100

15-25

$125 + 100 + (15 / 25) = \text{От } 240 \text{ до } 250 \text{ ед. урона}$

SS

1,5

100

15-25

$150 + 100 + (15 / 25) = \text{От } 265 \text{ до } 275 \text{ ед. урона}$

SSS

2

100

15-25

$200 + 100 + (15 / 25) =$ От 315 до 325 ед. урона

-«О, теперь я кое-что понимаю. Таким образом, чем выше шкала оружия, тем больше урона. И, судя по базовому железному мечу, он имеет две характеристики шкалы. Я думаю, что они обе будут задействованы»- взглянув на диаграмму, Дэйв сделал некоторые умственные расчеты и понял, что с его текущими характеристиками, он мог нанести от 280 до 300 урона базовым мечом!

Глядя на свои ничтожные 100 очков жизни, он понял, что это до абсурда смешной урон! Однако, как только он обратил внимание на интересную вещь на диаграмме, он не мог не спросить.

- Здесь говорится, что значение защиты равно 0, как защита может повлиять на финальный урон?

- О, прежде чем я скажу об этом, мне нужно сначала объяснить тебе о защите. Существует три вида модификаторов урона! Вот, посмотри.

Тип защиты

Значение

Урон от оружия

Результат после защиты

Поглощение магии

100

От 280 до 300

180-200

Поглощение урона

100

От 280 до 300

180-200

невосприимчивость

40%

От 280 до 300

112-120

- О, их так много, не могли бы вы мне это объяснить? Почему существуют три вида поглощения

урона?, - сказал Дэйв.

- Позволь мне объяснить. Три вида защиты связаны друг с другом, ты можешь найти щит, который имеет один, два или даже три вида защиты, а невосприимчивость - лучший из трех. Кроме того, именно этот вид будет первым учтен при расчете урона, но тем не менее, максимально у человека может быть 40% -ный иммунитет к урону. Позволь мне продолжить, - сказал инструктор, объясняя, как учитель.

- Если ты нанесешь 1000 урона, щит с 40% -ным иммунитетом позволит тебе нанести 600 урона. Обрати внимание, что невосприимчивость работает как на магии, так и на физическом уроне. Тогда, если у щита есть 40% иммунитет и 100 ед. поглощения магии, что является вторым видом, который будет учтен, тогда ты нанесешь только 500 урона. Последнее - поглощение урона, что учитывается последним, и является самым обычным видом защиты на всех доспехах. Если у этого вида 100 ед. защиты, ты нанесешь по своей цели максимум 400 урона.

- О, интересно, поэтому лучший тип защиты - это невосприимчивость ... затем урон должен будет пройти несколько уровней защиты, и только тогда будет известен финальный урон, - понимающе сказал Дэйв.

Он также понимал, почему защита организована именно в таком порядке. В конце концов, Дэйв понял, что Танку, для хорошей работы, потребуется как Поглощение магии, так и Поглощение урона.

Существует несколько видов оружия, которые наносят магический и физический урон. Если бы Дэйв сосредоточился только на одном аспекте, он мог бы погибнуть. Однако, 40% невосприимчивости могли ему очень помочь.

- К тому же, есть способы обойти поглощение урона, например, есть оружие, которое игнорирует даже самую сильную защиту, однако, даже такое оружие не сможет пройти через невосприимчивость. Овсе, что произойдет, так это будет нивелированы поглощение магии и поглощение урона, и оружие нанесет урон, за вычетом процента от невосприимчивости, - сказал инструктор.

- Хорошо, это было достаточно интересно, - сказал Дэйв.

- Потребуется некоторое время, чтобы обдумать это, спасибо за ваше руководство, - добавил он, прежде чем закончить: - Теперь я могу узнать об основных навыках? - спросил Дэйв.

- Да, да, давно никто не спрашивал меня о свойствах оружия и характеристиках, хотя все этим пользуются, ну а теперь, давай начнем: покрепче возьми свой меч и подражай моим движениям, - сказал инструктор, взяв деревянный меч, и вертикально направив его к земле. Хотя меч был сделан из дерева, своим ударом инструктор смог создать в точке удара небольшую яму. Затем Дэйв попробовал повторить этот прием и добился аналогичных результатов. Странно, как меч мог нанести урон земле?

Поздравляем! Вы разблокировали свою ярость. Ярость позволяет персонажу использовать навыки, связанные с использованием меча.

Поздравляем! Вы приобрели новое умение Разрушительный удар!

Умение

Разрушительный удар

Уровень умения

Любитель (1)

Урон / Эффекты

50% Урон от оружия Ошеломляет цель на 1 секунду

Ранг

Обычный (E)

Потребление

50 выносливости, 10 Ярости

Откат

1 минута

<http://tl.rulate.ru/book/14032/275966>