

Глава 18 Если...

Бум! Один из парней получил травму, и его бросок внезапно уплотнился.

Он закрыл защитное зеркало перед своим сердцем, недоверчиво глядя на Дугу Хонга. Затем он постепенно потерял сознание, оставив на месте только белые сапоги.

- Проклятие. Он убил "Три дня" ! Выкрикнул другой парень. Затем другие люди, один с топором, а другой с мечом, сражались против Дугу Хонга.

Эти люди пришли за мной? Дугу Хонг был немного шокирован и быстро понял.

Оказалось, что Дугу Хонг отреагировал на этих троих.

Думает об этом. Один парень в порванной одежде, на арене для новичков, чтобы практиковать свои навыки. Кому нужен такой новичок, как он?

Самым распространенным в компьютерных играх были новички. Но на этот раз Дугу Хонг считал себя главным блюдом.

Если 'Три дня' серьезно боролись с ним, с его нынешней плохой синхронизацией, у него мало шансов на победу. Не повезло 'Три дня'. Он случайно ударил их 18 ладонями дракона.

Мало того, что Дугу Хонг не понял, глядя на то, как умерли 'Три дня', два других игрока, идущих с ним, инстинктивно отреагировали против Дугу Хонга. Они не использовали никаких специальных навыков, просто размахивали оружием.

Было легко убивать новичков любым видом оружия. Это была типичная мысль опытных игроков в компьютерные игры.

Думая без каких-либо специальных навыков, их оружие высокого уровня и броня сделали опытных игроков уверенными перед новичками. Но только если Дугу Хонг не был новичком...

Повернувшись лицом к топору и мечу, Дугу Хонг отошел в сторону. У него было только время, чтобы отойти в сторону.

Затем он слегка согнул левую ногу, согнул правую руку внутри, обвел ладонью и ударил другую ладонь наружу.

Дракон сожалений, подчеркнуто на слове 'сожалений'. Если удар ладонью имел 10 очков силы, то ладонь также создавала 20 очков силы в теле. В этом и заключалась суть фокуса.

Таким образом, большой топор ударил по 20 пунктам защитной силы на теле Дугу Хонга и был разрезан. Игрок, который держал топор, получил травму плеча. Топор в конце концов ударил по ногам игрока.

Однако дугу Хонг не избавился от обоих игроков. Другой меч попал прямо в руку, убив 500+ очков его крови.

В игре, в соответствии с корнями и силой каждого человека, были дополнительные награды крови, когда один выравнился. Кроме того, при каждом увеличении на 365 пунктов уровень крови повышается на 1 пункт. Так что даже если у Дугу Хонга был только уровень бойца 13, объем крови был более чем 900 пунктов.

Расчет объема крови в "Мире боевых искусств" был очень странным. Он установил максимальный предел кровопотери на различных частях тела. Как только предел потери крови был превышен на некоторые этапы, потеря крови остановилась бы.

Были только три части тела, которые могли вызвать смертельные травмы после потери крови, а именно голова, сердце и шея.

Например, максимальная кровопотеря на руках и ногах составила 30% от общего объема крови. Для относительно важного плеча максимальная кровопотеря на нем составила 60% от общего объема крови. Очевидно, этот меч нанес раны, превышающие максимальную кровопотерю, установленную на его плечах.

Боль от плеч была ничто по сравнению с болью от меридианов.,

Так что после этого выстрела Дугу Хонг смог отреагировать в реальном времени: - внутренние силы взорвались: оборона!

Вливание внутренней силы в мышцы помогут повысить способность противостоять ударам. Максимальной защитой была так называемая защита типа Золотой щит плюс железная броня.

Это был неожиданный, но целенаправленный шаг. Может быть, в мире был только Дугу Хонг, который пришел бы с этой идеей в тот момент, когда меч ударил ему прямо в плечи.

Человек с мечом быстро понял, что произошло, когда он понял, что его меч был запасом в плече Дугу Хонга и не может быть вытащен.

Как мог Дугу Хонг упустить такую прекрасную возможность? Как только игрок был ошеломлен, Дугу Хонг согнул ноги и поднял руки: "Дракон сожалений!"

Сожаления Дракона длились недолго. Поэтому было важно иметь последовательные хиты.

Даже с полной концентрацией, было трудно избежать удара от сожалений Дракона. Не говоря уже о том, что игрок не концентрировался.

Без всякого удивления, игрок упал.

Все было под контролем Дугу Хонга. От его скольжения в сторону, чтобы с помощью дракона сожалений, чтобы защитить себя от большого топора, чтобы использовать щит защиты застрял меч...

Но, это еще было не все ...

До тех пор, пока он медленно не нагнулся, подняв большой топор правой рукой и сапоги левой рукой, с мечом, все еще втянутым в плечи. Вместе с этими наградами он начал отходить: "внутренняя сила взорвалась: ловкость!"

Но было одно, над чем он просчитался.

Эти мертвецы были не так сильны, как грабители в городе. Но они смогли продолжать преследовать его, одновременно стреляя в него из оружия.

Трюк с сожалением Дракона был действительно мощным. Но он также потреблял много внутренней энергии. Каждая ладонь потребляла более 10 000 точек внутренней силы. За исключением Дугу Хонга, не было никого, кто мог бы позволить себе такое большое

потребление их внутренних сил.

Даже у Дугу Хонга, после четырех ладоней и двух всплесков внутренней силы, осталось лишь менее 100 000 точек внутренней энергии. При такой скорости потребления, он исчерпает всю свою внутреннюю энергию за три минуты и будет мертв через четыре минуты.

Но для этого нет никаких оснований. Как могло случиться, что эти трое смогли догнать его?

Дугу Хонг был озадачен. Во всей игре, кроме него, не было никого, кто мог бы получить взрывную ловкость.

Что значит "взрывная ловкость"? 100% ускорения!

Только самый мощный летный навык в игре будет иметь такой же эффект, как и взрывная ловкость. Конечно, этот навык потреблял бы меньше их внутренней силы по сравнению с взрывом ловкости Дугу Хонга.

Если только все эти люди не выбрали 18 очков за свою врожденную ловкость и не решили стать монголами, с немного дополнительной ловкостью и скоростью движения и достигли максимального уровня летного мастерства...

Однако исключений будет не так много.

Может быть, он проигнорировал какую-то важную информацию!

Дугу Хонг посмотрел вниз, нахмутив брови, он горько рассмеялся.

<http://tl.rulate.ru/book/17940/447920>