- А? Что-то не так!

Когда Цзян Фэй перемещал некоторые предметы из инвентаря своего персонажа, он обнаружил, что несколько предметов в запасе кольца пропали.

- Хм? Я где-то их потерял?

Цзян Фэй поднес кольцо к глазам и в этот момент услышал слабый звон.

"Динь!"

Звон был настолько мягкий, что его можно было легко пропустить. Однако, когда прозвенел колокольчик, кусок Вкусного Кроличьего Мяса исчез у него на глазах.

- Какого хрена? - ахнул Цзян Фэй.

"Кольцо облагает меня налогом?!"

Он посмотрел ближе, чем когда-либо, чтобы, наконец, открыть новую тайну кольца. На первый взгляд кольцо, казалось, предоставляло 36 слотов, но они работали совсем не так, как обычный инвентарь персонажа. Оказалось, что инвентарь кольца состоял из двух частей, верхней и нижней. Верхняя половина инвентаря кольца имела очень слабый синий фон, в то время как нижняя половина подсвечивалась красным. Если бы он не обратил на это внимания, то никогда бы не увидел этого.

Этот только что раскрытый секрет заключался в том, что любые предметы, помещенные в красную часть инвентаря кольца, в конечном итоге "исчезали" через каждые 10 минут или около того. Оно было неисправно. Каждый раз, когда предмет "потреблялся", на кольце появлялась трещина. Это была просто отметина, а не фактический признак повреждения кольца. Шрам рос по мере того, как кольцо поглощало все больше предметов. Через два часа шрам стал таким длинным, что образовал почти полный круг.

"Динь!"

Когда последний предмет исчез вместе с перезвоном, "трещины" образовали на поверхности кольца полный круг.

- Вау!

Вспыхнул яркий свет, и шрам в кольце исчез, оставив после себя безупречную серебряную поверхность, как будто кольцо только что вышло с завода.

- Что происходит? - склонил голову Цзян Фэй.

- Ха! Что такое? Бонусная характеристика!

Помимо 36 слотов, которые предоставляло загадочное кольцо, появилось что-то еще! Удача +10!

Удача была скрытой характеристикой в игре. Игроки называли ее так, поскольку ее нельзя было оценить количественно или просмотреть в окне характеристик. Некоторая экипировка в игре обеспечивала удачу в качестве дополнительного баффа к характеристикам. Эта характеристика влияла на шанс уклонения игрока, шанс критического удара и даже на скорость выпадения предметов!

Удача Уклонения не означала физический уход от атаки. Могло показаться, что атака полностью приземлилась на игрока, но игрок при этом не получал никакого урона!

То же самое и с шансом критического удара. Игроки могли иметь возможность нанести в три раза больше урона от обычной атаки, используя активные навыки, чтобы нанести урон, или даже при ударе по слабому месту противника. Критические удары полностью полагались на систему RNG (Генератор Случайных Чисел.) Успешное PROC (Запрограммированное Случайное Появление) наносило двойной регулярный урон, полностью игнорируя значение защиты. В некоторых ситуациях, таких как борьба с врагом с высокой защитой, критический удар мог нанести более чем тройной урон.

Шанс выпадания был и всегда будет источником разочарования для всех игроков MMORPG. Не было ничего другого, что игрок мог сделать, кроме как молиться Господу RNG и просить Его благодати. Однако, если игрок имел достаточно характеристики удачи, шансы увеличивались в его пользу, особенно это касалось шанса выпадания. Тем не менее, большая удача не обязательно означала, что можно найти оружие Небесного яруса от Цыпленка 1 уровня. Удача была связана только с заранее установленными ништяками этого конкретного монстра. Например, если Цыпленок имел возможные выпадания ранга A, B, и C, то высокая удача включала более высокий шанс производить выпадание ранга A. С другой стороны, незадачливый парень мог только мечтать о том, чтобы постоянно хватать предметы ранга A.

- Да что это за кольцо такое? - пробормотал про себя Цзян Фэй. Он был уверен, что кольцо не являлось частью игры. Оно вело себя не как обычный предмет, а как инструмент взлома! Кольцо не могла распознать система, но оно работало в игре просто отлично!

- Дерьмо... Я не совсем оправдываю взлом, не говоря уже о том, что я могу получить запрет на эту игру... Но если бы не это кольцо, меня бы даже не было в игре!

Дилемма разозлила Цзян Фэя. Тем не менее, это был его единственный ключ к игре. Другого выхода просто не было.

На тот момент Цзян Фэй получил четкое представление о функции кольца. Таинственное кольцо пожирало предметы до повышения уровня. Шрам на поверхности кольца отражал его шкалу опыта, а красный фон в его инвентаре означал предметы от убийства. Но что насчет голубой?

Подумав об этом мгновение, Цзян Фэй не мог придумать никакого объяснения, и не нашел ничего особенного в этом. Как обычно, он отодвинул вопрос в сторону и беззаботно наслаждался игрой.

http://tl.rulate.ru/book/22063/467886