

Панг!

-1435!

В группе игроков с Одиноким Стрелком, разведчик, который держал в руках бинокль и быстро искал позицию Фэн Ло, внезапно получил удар в грудь. Он выронил бинокль из рук, когда его отбросило назад. После этого выстрела, камуфляжная форма разведчика мгновенно начала гореть. Это заставило его быстро подняться с земли, пытаясь погасить пламя на своем теле, ударяя по нему руками.

Такое решение, находясь в пределах досягаемости снайпера, было, несомненно, смертельной ошибкой!

Панг!

-1603!

Выстрел попал ему в лоб с предельной точностью. Разведчик быстро пошел по стопам молодой девушки-медика.

Что касается того, почему выстрел вызвал эффект горения, то это было связано с новыми патронами Фэн Ло.

Дефлаграционные Бронебойные Пули (Боеприпасы D-класса)

Увеличение атаки на 15%. Эффект дефлаграции и горения срабатывает при попадании в легковоспламеняющиеся цели, нанося определенный урон от горения.

Боеприпасы считались расходным материалом в Войне. Они были классифицированы по классам, подобно кристаллам, начиная от F-класса до S-класса. Игроки обычно использовали самые распространенные боеприпасы F-класса, которые не давали никаких бонусов атаки или специальных характеристик.

Дефлаграционная бронебойная пуля, как и боеприпасы D-класса, не только увеличивала силу атаки на 15 процентов, но и имела особую характеристику горения. По сравнению с обычными бронебойными пулями ее мощность была увеличена как минимум на треть. Нельзя было позволить себе смотреть на эту треть свысока. Во многих случаях монстры, на которых изначально требовалось три выстрела, могли быть уничтожены всего двумя. Для снайпера, который преследовал эффективность убийства с каждым выстрелом, это значило очень многое. Кроме того, эффект горения создавал пламя, которое при определенных обстоятельствах могло помогать снайперам, гарантировать попадание в последующих атаках.

Кроме того, в Войне были все виды специальных пуль с различными спецэффектами.

Например, высокоэнергетические жидкие снаряды, умные ракеты ... это также было причиной, по которой Фэн Ло специально обучался изготовлению боеприпасов. Конечно, цена специальных боеприпасов, естественно, была несопоставима с обычными боеприпасами. Стоимость изготовления каждой дефлаграционной бронебойной пули составляла около 20 кредитов, что в несколько раз превышало стоимость обычной бронебойной пули. Но даже эта цена была низкой, так как боеприпасы были сделаны самим Фэн Ло. В магазине системы, дефлаграционная бронебойная пуля стоила 50 кредитов каждая. Кроме того, их часто не было в наличии.

Вот почему, когда стрелки начинают РК, они действительно используют кредиты! Однако Фэн Ло покачал головой.

Дуло его винтовки уже нацелилось на следующую цель: снайпера, который первым начал его атаковать. Почему он не целился в манипуляторов? Дело в том, что после смерти разведчика, все манипуляторы противника немедленно активировали полупрозрачный энергетический щит, похожий на яичную скорлупу.

Щиты манипуляторов представляли собой большую головную боль для снайперов. Это было потому, что до тех пор, пока щит не сломается, манипулятор не потеряет НР, получая всевозможные виды атак.

Было бы ошибкой недооценивать низкое значение НР манипуляторов. Для манипуляторов с экспертным уровнем мастерства в их энергетическом щите, их способность принимать урон, была не намного ниже, чем у некоторых воинов. Что еще более важно, некоторые из манипуляторов энергии, которые хитро играли, любили выскакивать в драку во время РК и бомбардировать область своими навыками, после того, как они надевали свою "яичную скорлупу". Затем, когда щит был почти сломан, они прятались и ждали, пока умение щита перезарядится, прежде чем снова выпрыгнуть. Такой тактики было достаточно, чтобы подавить большинство снайперов. Поэтому Фэн Ло решил пока не обращать внимания на трех манипуляторов и подумать об этом после того, как убьет снайпера, известного как Одинокый Стрелок.

Прицелившись, он нажал на спусковой крючок!

Панг!

-1345!

Дефлаграционная бронебойная пуля попала в плечо Одинокого Стрелка. Из-за попадания в это место, выстрел Фэн Ло не нанес смертельного урона. Однако, даже если это был обычный урон, уменьшенный на 25 процентов, он все равно отнял половину здоровья Одинокого Стрелка. В конце концов, защита стрелка была несравнима с защитой воина. Однако из-за эффекта горения пули, его униформа начала гореть. Одинокый Стрелок выглядел испуганным и ошеломленным.

В Войне был также отражен еще один ключевой момент, это реализм. Игроки воспринимали боль и всевозможные ощущения. Когда игроки находились в другой среде или если на них нападали, информация, предоставляемая системой, стимулировала нервную систему человека и вызывала различные виды чувств, такие как онемение, боль, удушье... хотя можно было регулировать тяжесть боли, нельзя было полностью заблокировать ее. Минимальный предел болевых рецепторов для игроков-мужчин составлял 10%, а для женщин - 5%.

Всего лишь 10 процентов - это не повод для насмешек. Для большинства обычных людей, которые обычно не получают травм в реальной жизни, эти скудные 10 процентов были слишком большими цифрами.

Можно было только догадываться, через что проходил Одинокий Стрелок, когда часть его тела оказалась охвачена огнем.

В этом очень реалистичном игровом мире, захватывающий и реалистичный опыт погружения в огонь, заставит большинство людей подсознательно забыть, что это всего лишь игра. Поэтому Одинокий Стрелок вел себя точно так же, как и предыдущий разведчик. Он быстро использовал руки, чтобы погасить пламя на своем плече, и это действие было равносильно смертному приговору.

Панг!

-1473!

Раздался еще один выстрел, сопровождаемый вспышкой белого света. Одинокий Стрелок получил пулю в шею и стал третьей жертвой M110. В то же самое время из него выпало какое-то снаряжение. К сожалению, Фэн Ло не мог его поднять.

Вы справедливо убили игрока с желтым именем, Одинокого Стрелка. В отместку нет никакого наказания!

В настоящее время в первоначальной команде из 11 человек осталось только восемь. Это были два воина в легкой броне, два воина в тяжелой броне, три манипулятора и один стрелок. Поскольку разведчик был уничтожен, оставшиеся в живых не могли быстро определить местоположение Фэн Ло, что дало ему некоторое время.

Единственное, среди них был пулеметчик. Это может оказаться проблематичным делом!

Фэн Ло нахмурился, глядя в оптический прицел, видя, как пулеметчик быстро достает детали пулемета из своего антигравитационного пространственного рюкзака и устанавливает их под защитой двух воинов в тяжелой броне.

В Войне стрелки делились на три основные категории: снайперы, пулеметчики и разведчики.

Их соответствующим основным оружием были снайперская винтовка, пулемет и штурмовая винтовка соответственно.

Если снайпер считался мастером убийств дальних одиночных целей, то пулеметчик, без сомнения, был королем средней дистанции.

Из-за баланса, мощность атаки и дальность стрельбы пулемета были значительно уменьшены, но все равно нельзя было блокировать все пули из пулемета! Многоствольный тяжелый пулемет, например, мог выпустить более 20 пуль в секунду, что означало, что он в течение нескольких минут, выпускал дождь пуль, и их в нем были тысячи.

Даже если сила атаки пулемета была уменьшена до одной десятой части снайперской винтовки, это все равно будет в десять раз больше урона, наносимого снайпером. Более того, урон пулеметчиков, на самом деле, не был снижен до одной десятой снайперской винтовки; в действительности их урон был снижен только на одну пятую. Как таковые, будь то с точки зрения поднятия уровня или во время групповых РК сражений, их влияние было существенным.

Можно было бы задаться вопросом, поскольку класс пулеметчиков был настолько силен, кто бы выбрал другую профессию? Разве не все выбрали бы его?

Конечно, этого не случится!

Первым условием для того, чтобы стать пулеметчиком, было то, что нужно быть богатым! В Войне пули были расходуемыми предметами. Даже самые распространенные стандартные пули F-класса стоят около одного кредита каждая. Это означало, что пулеметчик будет тратить больше десяти кредитов в секунду. За минуту он мог израсходовать тысячи кредитов.

Эта так называемая "скорость прожигания денег" была неприемлема для обычных людей. На самом деле, кроме магнатов или профессиональных игроков с профессией пулеметчика, специально подготовленных и поддерживаемых компаниями или группами, никто не мог позволить себе играть в нее. Поэтому в Войне количество пулеметчиков было ограничено. По правде говоря, их было даже меньше, чем снайперов.

И вообще, в Войне не было профессии, которая бы не сжигала деньги. Стрелкам нужно было покупать пули, а энергетическим манипуляторам - энергетические кристаллы. Расходы этих двух необходимых предметов были огромны.

Даже опытные воины, которые использовали один клинок, чтобы пройти через весь континент, в обычных играх, должны были тратить в Войне немалые деньги. Это было потому, что снаряжение в Войне могло быть сломано. Таким образом, для воинов, которые должны были находиться в тесном контакте, чтобы сражаться, дорогостоящие гонорары за ремонт, после интенсивной битвы вполне могли разбить их сердца.

Именно поэтому Фэн Ло в первую очередь создал свой оружейный магазин "Дыхание Ветра".
Без денег, в этой игре нельзя было ничего сделать!

<http://tl.rulate.ru/book/33989/747497>