

Дуэль в Войне велась в научно-фантастическом стиле. В игре, в местах отдыха, таких как бары или кафе, игроки всегда имели возможность сражаться в специальной зоне, через кабины, подключенные к федеральной виртуальной сети. Через эти подключенные “игровые кабины” игроки могли загружать свои данные и вводить виртуальную карту для дуэли.

Это была довольно интересное мероприятие. Фактически, это была виртуальная научно-фантастическая игра, в которой игроки могли сражаться в виртуальных дуэлях. Эта обстановка напомнила Фэн Ло фильм. Как же он назывался? .. О, да. Тринадцатый этаж.

В пустыне, которая простиралась до самого горизонта, пылающее солнце светило перпендикулярно, интенсивно поджаривая песок, пока температура не поднялась выше 50 градусов по Цельсию. Кроме бесконечного желтого песка и непрерывных песчаных дюн, окружающий пейзаж состоял из нескольких умирающих деревьев, которые бросали свои жалкие тени на песок.

Фэн Ло стоял посреди пустыни и рассматривал карту. Краем левого глаза он увидел уведомление о дебаффе, от системы.

Специальная карта для дуэли - Смертельная пустыня: истощение выносливости увеличено на 100%. Очки здоровья уменьшаются на 0,1% в секунду (это число удваивается через семь минут). Использование тоников крови запрещено!

В некоторых РК-картах система добавляла отрицательные элементы, в зависимости от окружения игрока. Это было сделано главным образом для того, чтобы увеличить темп дуэли, для более быстрого ее завершения. Это не позволяло игрокам намеренно избегать боя, чтобы сражения не затягивались слишком долго.

С дебаффом снижения очков здоровья, плюс запрещение на использование тоников крови, игроки не смогут восстановить здоровье достаточно быстро, чтобы вернуть потерянный HP. В этом смысле большинство игроков предпочли бы закончить бой как можно быстрее.

Хотя игрокам не разрешалось использовать тоники крови, в середине карты был расположен небольшой пакет с припасами, который восстанавливал здоровье игрока наполовину. Это также означало, что если игрок решит остаться на одном месте, он наверняка проиграет.

Проблема заключалась в том, чтобы добраться до пакета с припасами. Бег с максимальной скоростью, истощит большую часть выносливости игрока. Это могло привести к тому, что придется остановиться на полпути, что открывало возможности для атаки из засады со стороны противника.

Такое широкое и открытое место, как это, было создано специально для снайпера, чтобы сделать идеальный выстрел.

Фэн Ло увидел маленькую карту в правом нижнем углу своего HUD. Местность, показанная на

карте, имела прямоугольную форму, примерно два километра в длину. Пустыню за РК-картой можно было увидеть, но войти в нее было невозможно.

Для других профессий, два километра показались бы огромным расстоянием. Другие классы могут даже не столкнуться друг с другом, прежде чем исчерпать свои НР, из-за воздействия окружающей среды. Но для двух снайперов все, что им нужно было сделать, это дойти до позиции, где они могли видеть треть карты, и они уже могли атаковать практически каждый угол области.

Фэн Ло бросился к центру карты, вынимая снайперскую винтовку, и начиная собирать ее на ходу: грязно-коричневый корпус винтовки со знакомой длиной, чуть больше метра. На первый взгляд она казалась типичной M110, но в ней было, что-то совсем другое.

M110 (Снайперская винтовка) (модифицированная)

Оценка: превосходно

Атака: 610

Коэффициент атаки: D +

Ловкость: +7

Зрение: +300м

Эффективная дистанция атаки: 1000 + 250м

Специальный атрибут: 2% шанс электрического эффекта от выстрела

Требуемый уровень: 40

Модификатор: Фэн Чжи Лое

Общая оценка: превосходно

Что еще это может быть, кроме как установленные детали от Глаз Грома?

Почему Фэн Ло держал в руках M110? Фэн Ло был готов создать Глаз Грома, но после того, как он создал первые части, он понял, что упустил один важный аспект, это требование уровня. Самым низким уровнем в требованиях для использования полной винтовки Глаз Грома был не 40-й, а 45-й уровень!

Столкнувшись с подобной ситуацией, он не знал, смеяться ему или плакать. По правде говоря, редкое снаряжение 45-го уровня должно было стоить больше, чем снаряжение 40-го уровня. Это была хорошая вещь. Но это также означало, что даже если бы он создал Глаз Грома сейчас, он все равно не смог бы его использовать.

Черт возьми! - в тот момент, он немедленно выругался.

Это шокирующее осознание начало влиять на его настроение. Чтобы справиться с тем, что у него было, он модифицировал базовую M110, установив на нее две наиболее важные части из Глаза Грома, а именно прицел и ствол. Таким образом, модифицированная M110 была повышена до 40 уровня, идеально подходя для этого случая.

Ограничение, установленное системой, не было необоснованным. Более сильное снаряжение требовало более высокого уровня, иначе игра потеряла бы свой баланс. Кроме того, с точки зрения атрибутов, модифицированная M110 была не чем иным, как одной из основных снайперских винтовок 40 уровня. На самом деле, с двумя установленными редкими деталями, оружие было сильнее, чем стандартные винтовки 40 уровня, в нескольких отношениях.

Например, максимальная дальность стрельбы 1250 метров была намного больше, чем у 99 процентов винтовок 40 уровня. Прицел имел дополнительное поле в 300 метров, что еще больше облегчало ему обнаружение врагов. Для снайпера эти два качества имели первостепенное значение, что также было причиной, по которой он изменил эти части в первую очередь.

Более того, у него был неполный, но от того, не менее редкий атрибут, 2-процентный шанс произвести выстрел с электрическим эффектом. Он вспомнил, как несколько дней назад его задела шаровая молния от командующего повстанческой армией. Полное оцепенение, которое он тогда испытал, было еще свежо в его памяти.

Возможно, это и не был полный Глаз Грома, но эта M110, без сомнения, все еще была сильным оружием!

Черная Пантера был похож на настоящую пантеру. Он тихо прокрался за песчаную дюну, поджидая свою добычу.

Многие люди не могли отличить гепарда от пантеры. На самом деле пантера, которая терпеливо ждала свою жертву, была гораздо опаснее гепарда, который использовал чистую скорость для охоты. Пантеры могли оставаться неподвижными весь день, лежа в ожидании идеального момента, чтобы наброситься и нанести смертельный удар, когда появится их жертва.

Перед Черной Пантерой была установлена здоровенная снайперская винтовка длиной более

1,2 метра. Винтовка была покрыта нано-легким камуфляжным узором. Издалека, если не считать черной дыры в стволе, трудно было бы сказать, что там что-то есть.

Черная Пантера оставался на этой позиции почти пять минут, выискивая следы игрока по имени Фэн Чжи Лое. Как один из лидеров, служивший в пятом отряде спецназа космических сил, он провел полчаса в засаде у устья действующего вулкана с температурой более 100 градусов на 19-й административной планете. Там он успешно убил чрезвычайно бдительного вулканического гиганта, чрезвычайно опасное существо, которое поглощало вулканические породы. Это был вид, уникальный для 19-й административной планеты.

Конечно, для достижения такого невероятного результата он полагался на специальное оборудование федеральной армии. Новейшая боевая экипировка с высокоэнергетическими частицами позволяла ему выдерживать более 40 минут, даже при экстремальных температурах выше 300 градусов. Напротив, боевой костюм Гадюки 45-го уровня, который он сейчас носил, имел автоматическую маскировку, но функция регулирования температуры ниже 50 градусов, была далеко не впечатляющей.

Под палящим жарким солнцем температура пустыни значительно превышала 50 градусов. Функция регулирования температуры боевого костюма Гадюки не была достаточной. Хотя за все это время он не пошевелил ни единым мускулом, он чувствовал, как из него высасывается влага.

Честно говоря, Черная Пантера вполне себе наслаждался этим видом игры, где оружие и снаряжение были далеко позади реальности. Возможно, для обычного человека огнестрельное оружие, броня и самолеты в игре были захватывающими и мощными, но, после того, как ты увидишь высокотехнологичное оружие в федеральной армии, то поймешь, что технология в этой игре была просто убогой.

Некоторые люди утверждали, что эта игра была изобретена Федеральным правительством для поиска талантов. Он всегда презрительно смеялся над этой идеей. Без высокотехнологичного снаряжения, он не мог бы полностью раскрыть свой потенциал Федерального специального агента.

Несмотря на это, он использовал все виды навыков, которые получил в армии, чтобы стать снайпером на 45 уровне, всего за несколько месяцев. Без какой-либо помощи системы он достиг идеальной точности стрельбы в пределах 700 метров. Он считал, что, основываясь на его навыках в этой игре, до тех пор, пока экипировка противника не будет сильнее, чем у него, немногие люди смогут победить его в бою.

Хотя карта выглядела так, как будто в засаде было крайне трудно находиться, у него был талант терпеливо поджидать свою жертву.

Камуфляж (Талант)

Все эффекты экипировки покрытой камуфляжем, с помощью таланта увеличены на 50%.

Фиксированный процент игнорирования способностей обнаружения.

Общая оценка: А

<http://tl.rulate.ru/book/33989/767908>