— Так, ну что-с, настал момент мести, я выберусь с одиннадцатого этажа и пойду дальше!! - Закричал Фан.

Для спешки был повод, ведь "Башня-Х" была не просто какой-то данж-башней для повышения шести сверх чувств, и контроля. Главной силой этой башни были дополнительные атрибуты, которые игрок мог получить за сражения со своим клоном.

Посещая башню игрок может получать очки "Тени", они зачислялись за победу над клоном, после достижения пятого, десятого, пятнадцатого etc. этажа, игроку начисляли очки "Тени", которые он заслужил. Они были такие же как и очки атрибутов, вот только тратить их нужно было очень осторожно, поэтому Фан и не прикасался к ним ни в коем случае, даже в том случае, когда до поражения был один маленький шаг.

Почему они такие важные? В игре существовал предмет, возвращающий атрибуты к их первоначальному значению. Его можно было использовать только раз и он не влиял на очки "Тени", из-за этого это было очень важно распределить их правильно. Так как Фан ещё не знал полную информацию о своем классе и его четырех направлениях, он боялся вкидывать очки "Тени", это было бы глупо с его стороны - сделать такую ошибку на ровном месте.

Сколько очков "Тени" получит игрок, зависит только от него самого. Очки начисляются за быстрое мышление, удачные уклонения, нанесение ударов в слабые места, чтение местности, и т.д.

Очки выдаются за достижение каждых пяти этажей.

Пятый, десятый, пятнадцатый, двадцатый этаж, они назывались "Прорывами", ну, так их называли игроки. Именно из-за того что после их достижения начислялись очки "Тени".

Почему очки "тени" назывались очками тени?... было только одно предположение. Из-за того, что их можно было вкидывать в разные атрибуты. Не во все конечно - когда Фан получил атрибут "Профи", он попробовал вложить очки "тени" в этот атрибут, но действие было запрещено. Вполне логично, ведь каждое очко атрибута "Профи" повышает все главные атрибуты игрока на 1%. Если бы Фан вложил свои 167 очков "Тени" в атрибут "Профи", его характеристики навсегда были бы повышены на 175%. Так как у него было ещё 8 очков профи, из-за того, что он был первым, кто открыл этот атрибут.

Фан зашел в башню, перед его глазами начала проецироваться арена. Перед ним высветился вопрос. Фан нажал "да".

{Бой начнется через 10 секунд!!}

Отсчет пошёл в обратную сторону. Перед Фаном как всегда появилась большая арена, вот только местность для боя была отличной от предыдущих боев. Арена была под водой.

{Было добавлено подводное дыхание}

{Создание клона было завершено}

Фан впервые видел такую местность, подводный мир, шта?? Фан был удивлен красоте этого места, но когда он взглянул на своего клона, он насторожился. Клон был в точности как он, вот только было одно отличие, и оно сделает этот бой очень потным. Клон Фана имел хвост как у русалок, а у Фана такого преимущества, увы, не было.

{Бой начинается!!}

Свист

Когда прозвучал свист, на большой скорости русалкообразное существо устремилось к Фантому. Фан же не обращал внимания на это, он был очень уверен в своей победе. Сейчас Фан смотрел на клона, которого не мог одолеть на протяжении 9 попыток, как на слабака. Да, клон был копией Фана, вот только разница в контроле была огромной - 75% против 91% - земля и небо. Когда контроль превышает отметку в 80%, остаточное изображение, оставляемое оружием, меняет свой цвет на желтый, после 85% - на зеленый. А вот после 90%, остаточный след, к примеру, от взмаха мечем становиться голубого цвета. И его можно скрывать от других игроков. Можно также оставить свет видимым только владельцу. Если не скрывать этот эффект, можно очень легко выдать себя, что несомненно повлияет на бой с другими игроками. Ведь если простой игрок увидит голубоватый след следующий за мечем, он сразу же откажется от боя, или же всерьез примется за бой; в итоге найти противника будет очень сложно.

Но вот сейчас Фан не отключал это нововведение.

Вжух

Клинки скрестились. Сила клона и Фана были одинаковы - импульс должен был сойти на нет.. но нет. Человек был отброшен в сторону. Но урона ни он, ни руссал не получил.

В "Башне-Х" игрок и клон имели равное статичное кол-во ХП и МП; атрибуты тоже были равные по уровню. Они составляли 10к ХитПоинтов и 30к МанаПоинтов соответственно. Почему маны было так много? Она высчитывалась определенным алгоритмом:

суммировались затраты маны всех имеющихся навыков игрока, и умножались на определенное число. На выходе получали немного округленное число - оптимальное решение. Всех нюансов вычислений Фан не знал, но уже сам факт подобных действий со стороны Nortas'a был очень занимателен.

Также была фиксированная сила атаки, каждая атака наносила - 300 урона, в общем, 33 атаки и победа, но сказать легче, нежели сделать. Когда столкновение приносит ноль урона, а в большинстве случаев все атаки блокировались, но не в этом случае.

"Теневой меч"

Переместившись за спину клона, Фан активировал "Рассекание". На первом уровне повышает скорость атаки на 200% на 30 секунд. Урон от атаки повышается на 20%. Перезарядка: 15 минут.

По сути, прибавки к урону не будет, но всё же повышение скорости атаки на 200% давало Фану две атаки в секунду.

Ещё один навык был активирован Фаном, чтобы максимизировать свой урон. Был только один навык который игнорировал фиксированную силу удара, этим навыком был "+2 X"

" +2 X"- навык увеличивает силу атаки в два раза на одну секунду. Улучшить невозможно. Перезарядка 10 минут.

Навык, который Фантом получил за выбор направления "Мечник". Один из сильнейших усиливающих навыков его класса.

Теперь, он мог нанести две атаки по 600 урона каждая. Клон мог поступить также, но у Фана был козырь - "Супер-защита" - сильнейший защитный навык, недоступный этой треске.

Бах-Бух

Сверкнул голубой остаточный след.

{Вы нанесли противнику - 1200 урона!!}

Ещё не конец!

Тум

Эхом раздались звуки столкновения мечей, но на этот раз Фан божил по сравнению с его клоном. Голубые полосы света делали завораживающее зрелище, как будто рисуя какую-то картину, они сливались в нечто целое.

Только клон обнаружил брешь в защите Фана, он направил свой меч туда.

— Попался! -На лице Фана появилась легкая улыбка. Это была ловушка, которую устроил Фан. Понизив защиту, он ждал этого момента.

"Скоростной шаг" - навык, позволяющий перемещаться на любое расстояние в поле зрения

владельца. Навык конечно пожирал тонну маны но не в этом случае. Клон давно использовал этот навык чтобы избежать атаки Фантома, парень же берег его до последнего.

"Навык активирован"

Фан появился вплотную перед своим клоном. Там, где должно было быть сердце, виднелось острие меча, возникшее в спине клона.

Клон издал усталый вздох

{Вы прошли одиннадцатый этаж!!}

{За зачистку одиннадцатого этажа вам было начислено 32 очка "Тени"}

{После достижения 15 этажа, очки заработанные за 10 - 15 этаж будут причислены к остальным имеющимся "Теневым очкам"!!}

{Удачи на двенадцатом этаже!!}

— Уря-я! Я выбрался с этого этажа!!

Фентис не смог сдержать своей детской реакции, он так долго мучился на этом этаже, всё кончено!! Он выбрался из толстых пут одиннадцатого этажа!! Десятый этаж требовал 70% контроля, в то время как одиннадцатый 76-78%. Это была пропасть, на которой застряло большое количество игроков.

Но Фан покинул это ущелье, всё будет по-другому!! Фан уже представил, как он с легкостью покоряет двадцать пятый этаж.

— Да уж, это было как-то слишком быстро!!! Я потратил всего-то две с половиной минуты, в то время как раньше тратил...

Фан был перемещен в черную комнату, постепенно эту комнату начал освещать свет с окон. Да, он был перемещен в центр башни. Попасть в неё можно только после победы над клоном, время пребывания в башне также не бесконечное - на все телодвижения полчаса. В центре башни можно встретить много игроков, естественно только тех, кто переступил порог двенадцатого этажа как и Фан.

Им можно бросить вызов, чтобы проверить свои силы в бою с игроками. Также здесь был магазин, в котором нужно было оплачивать предметы "Теневыми очками", точнее, очками "Тени". Стоимость самого плохого предмета в магазине башни была 25 очков Тени. Это было довольно много, как для предметов такого качества.

Выход!!! - Скомандовал Фан, он не хотел задерживаться здесь. Бросать вызов башне можно бесконечно, но только до того момента, пока ты не проиграешь. Если игрок проигрывает своему клону, выдается запрет на вход в башню, время зависит от того как игрок сражался со своим клоном. В общем, время запрета длилось, от одного до двух часов. Чтобы получить запрет на большее время нужно быть статуей, которая не знает как двигаться.

http://tl.rulate.ru/book/41243/1137834