

Я действительно не утруждал себя тренировками здесь, так как был в основном сосредоточен на исследованиях, а когда тренировался, не было необходимости приходить сюда. Идентификаторы монстров были вполне хороши для повышения уровня и навыкам, но, кроме этого, они не были чем-то особенным с точки зрения роста моей личной силы. Я все еще мог практиковаться с помощью теневых клонов, и поэтому мне не было необходимо находиться здесь, а прокачка давала мне только очки характеристик, которые я использовал всего несколько раз за последние годы. В общем, я бы, наверное, никогда здесь не оказался, если бы не хотел ненадолго отрешиться от всего.

"Меню", - стоило мне подумать, перед моим взглядом появился список.

[Статус]

[Навыки]

[Атрибуты]

[Инвентаризация]

[Настройки дисплея]

"Последнего раньше не было..." - припомнил я, прежде чем нажать на атрибуты, в результате чего интерфейс изменился.

Нажмите на атрибут ниже, чтобы просмотреть его описание

[Отображаемые атрибуты]

-Очки здоровья (ОЗ)

-Очки чакры (ОЧ)

-Контроль чакры (КЧ)

-Сила

-Выносливость

-Ловкость

-Интеллект

-Мудрость

-Энергия

[Скрытые атрибуты]

-Эшелон

-Физический урон

-Энергетический урон

-Духовный урон

-Сила атаки

-Скорость

-Сила на подъем

-Поражающая сила

-Стойкость

Я уже много раз просматривал этот список раньше.

В моих способностях так много аспектов, которые я никогда не исследовал просто потому, что мне не приходило в голову заглянуть в них, и всегда предполагал, что Статус и Навыки были всеми компонентами, из которых и состоял мой игровой интерфейс.

Нажав на Физический урон, я сосредоточился на появившейся информации.

Физический урон-это скрытый атрибут, который определяет урон, наносимый вашими физическими атаками. Масштаб урона немного увеличивается с каждым уровнем, который вы зарабатываете.

(ПРИМЕЧАНИЕ: Враги более низкого уровня, чем вы, получают больший урон, когда вы атакуете их. Враги более высокого уровня получают меньше урона, когда вы атакуете их.)

Мой взгляд оказался прикован к описанию, подробно описывающему, что мой урон будет увеличиваться по мере повышения уровня. Это была лишь одна из немногих вещей, которые привели меня к решению, что повышение уровня будет в моих интересах, даже если статистика станет отставать от него. Но единственная причина, по которой я нашел это меню сейчас, заключалась в уведомлении, полученном по достижению 50-го уровня.

После достижения 50 уровня вы можете просмотреть [Скрытые атрибуты] в меню

Мой физический урон увеличился по сравнению с предыдущим, но это было не сильно заметно, хотя он и начал бы расти с несколько экспоненциальной скоростью по мере того, как я набирал бы больше статистики. С открытием этих новых атрибутов я также начал задаваться вопросом, не лучше ли было бы просто повысить свой уровень, тем самым увеличив общий урон. Это не было бы заметно сразу, но в конце концов дало бы результаты.

"Перво-наперво..." - я создал свои копии, отправив их тренироваться техникам стихии воды. У меня почти максимальное мастерство в данном аспекте, и надеюсь, скоро удастся достичь 100%.

180 клонов ушли вдаль, чтобы спамить водные техники.

"А теперь..." - я нажал на значок уровней.

"Эшелон..."

Была причина, по которой я считал, что у меня не будет ни малейшего шанса в довольно серьезной схватке между мной и шиноби, такими как Джирайя или Минато.

В основном это было из-за разницы в эшелоне между нами.

Точнее, в их преимуществе из-за него передо мной.

Существовало много различных эшелонов в зависимости от уровня индивидуума, и они измерялись числом, за которым следовало буквенное значение. Чем меньше число, тем выше эшелон, например, у гражданских лиц он был около 10-С, что гораздо ниже, чем у Джонина, которые обладали от 7-С до 7-А.

На каждом эшелоне находилось 3 подуровня в диапазоне букв от С до А, и для того, чтобы получить определенный подуровень эшелона, нужно иметь достаточно высокий уровень и соответствующую статистику. Даже если бы моя сила поднялась до уровня Минато, но статистика не соответствовала определенному стандарту, то я бы не получил эшелон, связанный с этим уровнем. Аналогично, если бы у меня была средняя статистика кого-то в 7-А, но уровень оказался недостаточно высок, чтобы соответствовать этому.

Почему эшелон вообще был важен?

Причина была простой.

Общая суть заключалась в том, что если некто находится в эшелоне выше другого человека, то к его атакам против противника применялся огромный бонус к урону, и этот бонус накапливался. Другими словами, кто-то вроде моего учителя, которая была высокоуровневым Джонином, нанесла бы гораздо больший урон среднему чунину, который находился в более низком эшелоне, примени они друг к другу абсолютно одинаковые по всем параметрам атаки. Несмотря на то, что бонусный урон уровня накапливался, он не учитывал основные способности. Просто энергетические, физические или духовные атаки.

У кого-то на более высоком эшелоне, чем у вас, не просто был более высокий уровень или лучшая статистика. Видимые атрибуты могли рассказать о человеке не так много, но они не включали врожденные способности и, что более важно, скрытые атрибуты. Более того, казалось, что те, кто находился в более высоком эшелоне, находились почти на другом жизненном уровне. Это было похоже на то, как ребенок никогда не смог бы победить взрослого в прямом бою. Хотя, если бы ему дали пистолет, то возможно он мог бы выиграть, но далеко не факт. Кроме того, человек на более высоком подуровне (7-А против 7-В) также будет иметь больший множитель урона.

Из всего этого получается:

"Если бы я сражался с Минато до смерти прямо сейчас... он мог бы убить меня пальцем".

Он не только нанес бы мне больше урона, но и его статистика намного выше моей, и поэтому даже при обычном расчете урона (без бонусов эшелона) он мог бы раздавить меня.

Однако почти для всего существовали некоторые исключения или правила. Если бы Минато нанес мне скользящий удар, то я бы не получил большого урона. Это также было одной из причин, по которой ущерб, который я наносил другим, различался, хотя моя статистика оставалась в основном статичной. Просто есть разница в том, куда я ударил и как сильно. Более того, если бы он только отрубил мне руку или нечто в этом роде, я бы не умер. Было много скрытых переменных, которые необходимо учитывать при расчете урона, таких как ваша Стойкость и сила атаки противника. Другим примером может быть то, что удар нанесенный по голове, обычно причиняет больший урон, чем, скажем, удар в живот.

Пинг!

Поздравляю! [Естественное сродство к воде] повысилось на 1!

Поздравляю! [Естественное сродство к воде] достигло МАКСИМАЛЬНОГО уровня 100!

Поздравляю! [Контроль чакры (КЧ)] увеличился до 97%!

"Хм... отлично".

Завершая свои размышления, я на мгновение задумался о том, что еще можно сделать здесь. Для начала, мне нужна мощная атака, так как, хотя моя статистика не была чем-то особенным, в моем распоряжении много чакры. Если придется сражаться с кем-то сильнее меня и не будет возможности сбежать, я мог бы атаковать чем-то мощным вложив побольше энергии. Конечно, это было не самое оптимальное решение для атаки, но... Я на мгновение задумался о том, какую технику хотел бы создать...

"Как насчет чего-нибудь взрывоопасного...?"

С этими мыслями я собрал свою чакру в ладони и преобразовал в энергию молнии, начав сгущать ее и медленно разводить ладони, пока между ними образовывалась концентрированная сфера электричества. Однако на этом я не остановился и собрал как можно больше чакры из ядра, непрерывно добавляя и конденсируя ее в шар молнии в руках.

<http://tl.rulate.ru/book/58633/1681915>