

Монитор по-прежнему представлял собой подобие аквариума, в нём даже начали плавать рыбки. Эри-чан левой рукой зажала себе нос, нырнула и выдернула пробку, вода с характерным звуком стала постепенно уходить.

Шмяк.

Одна, самая большая рыбина не поместилась в сливное отверстие, и пиксельная девочка как бы мимоходом вытолкнула её ногой за пределы экрана.

-Давайте я ещё раз повторю, [Школа огня] требовала очки [Grand Poin \ GP], в открывшемся древе прокачки навыки требуют [Common point \ CP]. Эри разблокировала [Огненный шар]. Видите?

Я энергично замотал головой, на этот раз у меня твёрдое намерение дослушать Эри-тян до конца.

-Сейчас мы имеем огненный шар [01\10], что бы повысить его уровень нам потребуется третий тип очков, [Basic Point \ BP]. Одно очко, один уровень. Сила ваших навыков будет зависеть от трёх вещей - уровень навыка, уровень базовых характеристик и опыт в использовании. Я не имею доступа к точным формулам, но знаю, что в уравнениях могут присутствовать некоторые другие переменные. В данном случае Эри описывает самые распространённые случаи.

Как примерный ученик я поднял руку.

-Да, - спросила Эри-тян, она явно была счастлива из-за того, что наконец-то может выполнить свою миссию.

-Бывают ли понижающие коэффициенты при поднятии навыка выше определенного порога. Скажем, первые 5 уровней был прирост по 10 единиц, на 6 уровне стал 9 единиц, на 7 уровне 8 единиц и т.д.

-Как и ожидалось, Бог само воплощение мудрости, такие коэффициенты имеются, но бывают и скачкообразные повышения на определённых этапах, а также при помощи предметов можно поднять предел уровней. В одних случаях это выгодно, а в других нет.

Она пальцем начертила несколько иллюстраций в виде графиков, теперь они медленно дрейфовали по экрану.

-Уверена, Бог уже догадался, что знания о механике мира имеют необычайную ценность. Различные Магические академии и Школы боевых искусств помогают ученикам наиболее эффективно настроить древо развития. К сожалению, многое я вам не могу раскрыть, только некоторые основные моменты.

-У меня ещё один вопрос, что подразумевается под опытом в использовании и как это работает?

-Имеется ввиду произведение полезного действия, для боевых навыков это нанесение урона по врагу, главное, чтобы он не был слишком слаб. Тот же принцип с производством вещей и всем остальным, от мало полезных действий данный показатель не будет расти.

-То есть всё зависит от разницы в уровнях.

-Бээ-Бээ, - Эри-тян подняла табличку с красным крестиком, - неправильно. В мире, куда вы

отправляются уровни и характеристики сами по себе значат не так много. Для определения КПД будет использоваться [Божественный алгоритм].

Давайте это рассмотрим на примере честной дуэли. Система проведёт расчёт из тысячи виртуальных сражений между вами и противником, один на один в случайных локациях. Ваши проекции будут иметь средний навык практического владения вашими умениями, имеется ввиду средний по миру. Таким образом будет выяснена разница боевого потенциала и награда в случае победы.

-Звучит слишком сложно.

-Существуют упрощающие алгоритмы, расчёт ведётся только в случае убийства или идентификационного запроса, а также имеет зона погрешности примерно в 10%, система не будет просчитывать похожих противников. Уверена, вы сами поймете, когда увидите всё своими глазами.

<http://tl.rulate.ru/book/6627/122081>