"Как? Как ты сделал то же самое снова с другим оружием? Система вообще не может постичь это явление".

"Эй, что там происходит? Почему твой А.И. снова так удивленно говорит?". Услышав снова удивленный голос А.И., Иезекииль не может не вмешаться в их разговор. Невозможность видеть, что происходит на другом конце, расстраивает его.

"Ничего страшного... Я просто выполнил то же действие, что и раньше, с другим оружием и теми же последствиями. Это просто сильный порыв ветра, Люмьер слишком остро реагирует".

"Я не думаю, что реакции твоего А.И. вообще нормальны". Иезекииль считает, что Алекс не знает, что ее А.И. ведет себя очень странно.

Сравнивая оба их А.И., его А.И. ведет себя совсем не так, как А.И. Алекс. То, как ее А.И. реагирует на все, что она делает, даже близко не похоже на то, что может делать его А.И.". Он пытался взаимодействовать со своим А.И. так же, как Алекс взаимодействует со своим. Но он никогда не сталкивался с теми же реакциями и результатами, что и А.И. Алекс.

"Я не преувеличиваю..." Основываясь на данных, собранных системой, Люмьер не видел ни одного другого человека, который мог бы высвободить такую же силу, как у него, с помощью своего ограниченного тела. "Вы уже говорили, что способны выполнить этот удар только потому, что использовали катану в течение трех лет. Тогда как ты можешь воссоздать тот же результат с другим оружием?"

"Мой отец всегда говорит, что дело не в оружии. Дело в том, как ты можешь использовать свое тело в полной мере. Неважно, какое оружие я использую, если я знаю, как им пользоваться. Я могу сделать то же самое снова, если захочу". Вот почему ей трудно выбрать оружие, ведь она может овладеть чем угодно, если только научится им пользоваться.

"Монстры", - пробормотал Иезекииль.

"Что ты сказал?"

"Ничего, ничего, поторопись и выбери уже свое оружие, или я оставлю тебя здесь!"

"Подожди!!! Люмьер не закончил свое объяснение. Пожалуйста, продолжай статистику по оружию, Люмьер, не возражай, если я попробую разное оружие и один раз атакую им." Она собирается опробовать разные виды оружия, пока Люмьер объясняет, чтобы сэкономить время на выборе, если Люмьер закончит объяснять.

"Да..."

"Статистика оружия немного сложна, поэтому я начну со статистики персонажа. Всего есть шесть основных характеристик: сила, ловкость, выносливость, мудрость, интеллект и удача. Эти шесть показателей могут быть увеличены в игре множеством способов. Но есть два простых способа увеличить эти показатели. Это повышение уровня персонажа и повышение уровня оружия".

Пока Люмьер продолжал объяснять, Алекс уже опробовала два разных оружия за короткий промежуток времени. Она попробовала лук и молот, и точно так же, как и те два оружия, которые она использовала раньше. Эти новые оружия также произвели странное явление - мгновенное искажение пространства размером с пыль. Но на этот раз она выполняла атаки гораздо быстрее, чем в черепашьем темпе, который она делала раньше. Как будто Алекс

понимала свое нынешнее тело лучше, чем раньше.

На этот раз Люмьер решила не суетиться и пока понаблюдать за Алекс. "Разница между повышением уровня персонажа и повышением уровня оружия заключается в том, что первый может вручную увеличить ваши статы на пять пунктов. Эти пять очков могут быть распределены в любой из шести статов, кроме стата удачи, при каждом повышении уровня персонажа. В то время как второй увеличивает пять статов автоматически в зависимости от статов оружия".

За тот короткий промежуток времени, что Люмьер объяснил. Алекс уже опробовал еще пять видов оружия в очень быстром темпе. Более того, все пять видов оружия создавали пространственные искажения.

"Вы можете объяснить мне каждый параметр?" спросила Алекс, держа в руке деревянную палочку.

"Да, но я могу дать тебе только краткое описание, потому что у каждого стата есть скрытые эффекты, которые ты узнаешь в игре".

"Конечно, я не против", - ответила Алекс, меняя деревянную палку на большой меч.

[Пожалуйста, нажмите на кнопку + на том, что вы хотите узнать больше.]

Затем перед ней внезапно появилась плавающая панель, показывающая текущий статус персонажа.

- Имя : Александрия - Раса : Человек

- Оружие: Нет - Титул: Герой

- Уровень персонажа : 0 - Уровень оружия : 0

- Здоровье : 100 - Мана : 100

- Сила : 5 + - Ловкость : 5 +

- Выносливость: 5 + - Интеллект: 5 +

- Мудрость: 5 + - Удача : - 100 +

- Опыт, необходимый для получения уровня: 100

* Сила : увеличивает вашу физическую силу и телосложение.

* Ловкость : увеличивает вашу скорость

* Выносливость : увеличивает количество очков здоровья, защиту и выносливость.

* Интеллект : увеличивает вашу магическую силу и очки маны.

* Мудрость : увеличивает регенерацию маны и скорость заклинаний.

* Удача: Используется для определения шансов подобрать хорошие предметы.

"Эй, что это еще за негативная удача!" Алекс не может поверить, что у нее отрицательная удача.

Услышав, что у Алекс отрицательная удача, Иезекииль разразился смехом. "Это просто показывает, насколько ты невезучая".

"Заткнись! Я уверен, что ты тоже получил очень низкий показатель удачи". Алекс видел удачу Иезекииля каждый раз, когда они играли в компьютерные игры. У них почти одинаковая удача каждый раз, когда они играли. Он не настолько удачлив, но в то же время не настолько невезуч.

"Знаете ли вы, что после того, как я увидел статистику своей удачи, я задумался. Реальна ли эта статистика удачи, но после того, как я услышал твою статистику удачи, я понял, что все это время я вовсе не был невезучим. Просто меня всегда сопровождает кто-то с ужасной удачей".

"О чем ты говоришь? Тогда скажи мне, какова твоя статистика удачи?".

"Подожди, давай я пришлю тебе фотографию в дискодеке для доказательства". Затем Иезекииль сфотографировал весь статус своего персонажа.

[Бог Целитель #2882 отправил вам сообщение]

"Люмьер, пожалуйста, открой его для меня."

[Да]

- Имя : Иезекииль - Раса : Человек

- Оружие: Посох - Звание: Кандидат в мудрецы

http://tl.rulate.ru/book/71478/1917040