

Ловкость также влияла на то, насколько быстро я мог двигаться. Поскольку здесь произошло то же самое, что и с STR, мы можем заключить, что модификатор был довольно точным. INT был модификатором интеллекта и определял, сколько у меня маны, а также какой у меня потенциал для изучения новых вещей. INT также определял, какой у меня потенциал для изучения новых вещей. И, если это можно представить хоть сколько-нибудь скромно, я пришел к выводу, что это было также чрезвычайно правильно. Перед смертью я был очень хорошим учеником. В дополнение к этому, я проводил большую часть своего свободного времени за чтением и изучением новых вещей, а также играл во множество игр, которые требовали от меня тщательного обдумывания. Это привело меня к мысли, что мои умственные способности были выше среднего. Количество маны, которой я обладал, также было точным, если с INT и MP происходило то же самое, что и с VIT и HP: соотношение 25/1, если мой базовый MP без учета моего INT на первом уровне составлял 50, половину моего начального HP при 100, что было обычным явлением в большинстве игр, если вы выбираете класс со средней привязанностью ко всему, к чему я, как я знал, принадлежал. Количество маны, которой я обладал, также было точным, если то же самое произошло с VIT и HP. Моя способность делать правильный выбор, то, как я применял знания, которые были в моем распоряжении, и скорость, с которой я восстанавливал ману, – все это определялось моим WIS, который был модификатором мудрости. Я полагаю, что это было также довольно точно, поскольку мне нравится предполагать, что все решения, которые я принимал на протяжении своей короткой предыдущей жизни, были теми, которые следовало принять, за очевидным исключением выбора, который привел к тому, что мое предыдущее существование было таким коротким. Казалось, что скорость восстановления моей маны была прямо пропорциональна количеству умственных способностей, которые я рассчитал в процентах. И, похоже, то же самое происходило с моими HP. Это полезно знать. Неудивительно, что УДАЧА была фактором везения и это определило, как вы, вероятно, и предсказывали, насколько мне повезло. С другой стороны, я осознаю, что это также определяет характер добычи, которую я получаю, убивая монстров, и частоту, с которой я могу наносить критические удары. Есть много людей, которые считают, что увеличение вашей удачи – пустая трата времени, и обычно так и было бы, потому что вы обычно можете повышать свою статистику за счет очков статистики. Однако, учитывая, что я могу изменять другие свои характеристики с помощью тренировок и других видов деятельности, я вижу потенциал в этой ситуации. С другой стороны, я не собирался забегать слишком далеко вперед. Когда я посмотрел на свою статистику, я понял, что у меня идеальное телосложение, чтобы стать персонажем класса «маг», просто исходя из того, насколько высокими были мои INT и WIS, когда я был на 3-м уровне. Однако эта «игровая система» позволяла мне получать очки по всей моей статистике, выполняя определенные действия, поэтому я мог настраивать свою сборку так, как хотел. Я знал, что могу улучшить свои характеристики STR, VIT и DEX, выполняя действия, разработанные специально для этих характеристик. Учеба помогла бы мне улучшить мой интеллект, а умение справляться со сложными ситуациями помогло бы мне улучшить свою мудрость. Поскольку не было способа намеренно увеличить свою удачу, это была единственная характеристика, на улучшение которой мне нужно было потратить очки статистики. Из-за этого я пришел к выводу, что быть Боевым магом — лучший вариант для меня. Это был подкласс персонажей типа волшебников, которые концентрировались на сочетании физической силы с боевой магией для создания чрезвычайно разрушительного стиля боя, который можно было адаптировать для решения любой ситуации, а это было именно то, что мне было нужно. Я хотел иметь возможность успешно соревноваться с любым противником, который возникнет на моем пути. Вы выбрали наилучший курс действий. К вашей WIS добавлено одно очко. Я не мог удержаться от ухмылки, когда сама игра продемонстрировала, что мой выбор был одним из самых выгодных, которые я мог бы сделать. Я нажал крестик, чтобы закрыть окно уведомлений, а затем обратил внимание на свои способности. Даже при том, что у меня была очень неплохая идея, чего ожидать, все равно было мудрым решением перепроверить все. "Навыки". Разум геймера. Пассивный.

Максимальный уровень. Дает пользователю возможность обдумать все рационально и спокойно. Умение сохранять спокойное душевное состояние. Обеспечивает защиту от воздействия психологического состояния. Тело геймера пассивное. Максимальный уровень. Пользователь наделяется телом, которое позволяет ему воспринимать жизнь в реальном мире так, как если бы это была игра. Он восстанавливает все свои HP, MP и статусные эффекты после того, как немного отдохнет в постели. Манипулирование маной. Пассивный. Максимальный уровень. Человеку предоставляется способность свободно манипулировать маной, которая относится к энергии, содержащейся в большинстве живых существ. Пассивно приобретается на 10% больше интеллекта (INT). Пассивно добавляется 10% от вашего существующего запаса маны. Когда я посмотрел на три разных навыка, я не мог не кивнуть головой. В соответствии с The Gamer Manhwa я начал только с двух навыков "Тело геймера" и "Разум геймера", которые оказались самыми ценными из всех моих способностей. Мое тело было защищено от любых необратимых повреждений благодаря Gamer Body, а мой разум мог оставаться собранным и невозмутимым независимо от того, что происходило вокруг меня, благодаря Gamer Mind. По правде говоря, Разум Геймера был чрезвычайно мощной способностью, потому что он не давал мне поддаваться беспокойству, напряжению или приступам паники; он также не позволял иллюзиям и способностям, влияющим на разум, оказывать на меня какое-либо влияние. Это означало, что мое психическое здоровье было в полной безопасности. Мое телосложение изменилось. Несмотря на то, что я уже был травмирован в большей части костей и внутренних органов, я поклялся никогда больше не проходить через такое, если только это не будет абсолютно необходимо. Даже не начинай рассказывать мне, каково это, когда тебе отрывают голову. Просто не делай этого. Мягко говоря, это был не... приятный опыт. Мне нужен был талант, который мог бы помочь мне собирать информацию прямо сейчас, и лучше всего для этого подошел бы observe, который я собирался "создать" всего за несколько минут. Чтобы атаковать и определять урон, мне нужны были навыки на ближних, средних и дальних дистанциях. Чтобы защитить себя от вреда, мне потребовался навык, который был защитным по своей природе. И, наконец, мне потребовались навыки поддержки, которые улучшили мои боевые способности. Это были те способности, которые мне требовались в то время, и, к счастью, у меня было достаточно маны, чтобы достичь хотя бы этого уровня за день. "Иссей! Ты опоздаешь в школу, если не спустишься вниз и не захватишь свой завтрак". Я был поражен голосом, но быстро понял, что это моя мать пыталась связаться со мной. Когда я посмотрел в зеркало, то заметил, что все еще одет в пижаму, и проклял себя за то, что потратил так много времени на размышления о своей новообретенной жизни и возможностях вместо того, чтобы сосредоточиться на одевании. Решив в будущем более эффективно распоряжаться своим временем, я поспешно вышел из комнаты и бросился в туалет, где поспешно вымылся и приготовился к новому дню.