В Войне было много специальных эффектов урона. Среди них наиболее часто игроки сталкивались с ”тяжелыми травмами“ и ”ослабленным состоянием".

Тяжелая травма

Когда HP падает ниже 5 процентов, персонаж будет находиться в сильном травмированном состоянии. Все жизненные показатели будут находиться на самом низком уровне. Движение станет крайне затруднительным. Кроме того, в бою, возможно, даже не хватит сил, чтобы применить тоник крови для восстановления HP.

Когда же HP был ниже 15 процентов, то игроки находились в ослабленном состоянии. Этот статус был негативным статусом, похожим на статус тяжелой травмы, но в менее тяжелом масштабе.

Выстрел Фэн Ло срезал более 95 процентов HP пулеметчика, сразу же отправив его прямо в состояние тяжелого ранения. И из-за сильного удара в голову, тело пулеметчика отбросило назад.

Его руки все еще крепко сжимали тяжелый пулемет "Гидры" в тот момент, когда он был подстрелен, и угол его прицеливания немного изменился. К несчастью, несколько пуль попали в воина в серой броне, прятавшегося за кучей земли, который, как раз собирался хлопнуть по своему телу упаковкой с тониками крови.

-245!

-214!

-199!

-203!

-235!

Последовательные цифры повреждений появились над головой воина в серой броне. От удара нескольких пуль, тоник крови в его руке упал на землю.

Воин в серой броне был ошеломлен этой атакой сзади, и его первой реакцией было закричать на пулеметчика, который выпустил эти пули.

- Черт возьми! Старый Хо, какого черта ты делаешь?

Важно отметить, что в Войне не было такой настройки, которая сводила бы на нет дружественный огонь, только потому, что игроки были в одной команде. Не было также настроек, таких как “мирный режим” или “режим PK”. По правде говоря, участники Войны могли атаковать друг на друга в любой момент. Единственное отличие состояло в том, что после объединения в группу, урон от членов той же группы рассматривался как “случайное повреждение”, поэтому урон будет уменьшен до одной трети от первоначального урона.

Воин в броне серого цвета находился менее чем в 200 метрах от пулеметчика. В пределах этой дистанции, урон пулеметчика не уменьшался из-за расстояния. Таким образом, даже если урон составлял всего одну треть от первоначального, он был все еще высок, мгновенно сбивая почти 1000 HP оставшегося HP воина в серой броне.

Настройка ”случайного повреждения" в игре, несомненно, сделала игру более реалистичной, в то же время существенно увеличив сложность игры. В этом случае игроки больше не могли тащить паровозом большое количество монстров высокого уровня, как в обычных онлайн играх, потому что, когда количество игроков, охотящихся на монстров, превышало определенное количество, было очень вероятно, что возникнут забавные ситуации, например, воин, танкующий на передней линии, будет убит не монстром, а атаками манипуляторов и стрелков, стоящих за ним.

Предположив, что он получил случайное ранение, воин в серой броне обернулся, выглядя раздраженным, но затем сцена, которая предстала его глазам, оставила его ошеломленным.

Пулеметчик, известный как ”Старый Хо", лежал на земле, его глаза были полны паники, в то время как воин в тяжелой броне бросился к нему с поднятым щитом, чтобы защитить его. Однако бронебойная пуля была на шаг впереди. Она уже пролетела мимо щита и попала в голову пулеметчика!

Панг!

-145!

Хотя это был простой, обычный урон, обозначенный белым цветом, его было достаточно, чтобы позаботиться о последней капле HP пулеметчика!

Когда он увидел, как его товарищ по команде умирает в считанные секунды и превращается во вспышку белого света, лицо воина в тяжелой броне застыло. Пулеметчикам требовалось широкое поле зрения и много места для стрельбы; он явно не мог стоять прямо перед пулеметчиком, чтобы блокировать направленные в него атаки, но он мог держать щит, стоя рядом с ним. Он знал, что есть только один противник, и этот противник подавляется тяжелой огневой мощью пулемета. Таким образом, он не беспокоился, потому что не думал, что что-то пойдет не так. Он никогда бы не подумал, что снайпер все еще осмелится контратаковать в такой ситуации, не говоря уже о том, чтобы фактически сломать защиту головного убора его товарища по команде одним выстрелом, отправив пулеметчика в состояние тяжелой травмы.

К тому времени, когда он отреагировал и попытался поднять свой щит, чтобы защитить его, было уже слишком поздно.

- Каков уровень снайпера и класс его оружия? - спросил воин в тяжелой броне. - Как он может обладать такой разрушительной силой? Он использовал только один выстрел, чтобы сломать превосходный тактический шлем Старого Хо!

Воин в тяжелой броне был озадачен этими вопросами, в то время как Фэн Ло был удовлетворен эффектом новых патронов внутри его винтовки M110.

Двойной бронебойный патрон (Боеприпасы D-класса)

Увеличение атаки на 5%, атаки наносят двойной урон. Первая атака будет иметь чрезвычайно мощный эффект при прокалывании защиты снаряжения ниже D-класса.

Структура этого патрона была сродни помещению маленькой пули в большую оболочку, поэтому второе повреждение, которое появилось следом, имело более сильное повреждение слабой точки. Принцип был похож на эффект, достигнутый двумя предыдущими выстрелами Фэн Ло, которые дважды попали в одну и ту же точку. Это также было причиной того, что над пулеметчиком появилась белая и желтая величина урона.

Фэн Ло сам изготовил этот тип патрона. Стоимость для каждого патрона была 80 кредитов. Они стоили крайне дорого, но эффект был потрясающий. Это было потому, что существовала высокая вероятность того, что двойной бронебойный патрон непосредственно сломает защиту снаряжения ниже D-класса.

Коэффициент защиты, коэффициент атаки, коэффициент материала... все это были специальные коэффициенты, используемые в Войне, и они существенно влияли на атаку и защиту игроков.

Чем выше коэффициент атаки, тем легче было сломать защиту противника. Если бы разрыв между ними был больше, можно было бы даже полностью игнорировать защиту и прорваться сквозь нее. Даже с имеющимся снаряжением между ними, выстрел все еще мог нанести урон по слабой точке или даже нанести смертельный урон. Кроме того, разница между коэффициентом атаки и защиты также влияла на величину урона.

Когда разрыв между коэффициентом атаки и коэффициентом защиты составлял один класс, урон увеличивался на 50 процентов. Когда разрыв будет составлять два класса, урон будет увеличен на 90 процентов. А когда он достиг трех классов, это приведет к появлению особой характеристике, названной “прорыв защиты"

Тем не менее, коэффициент атаки M110 был “D+". По сравнению с более распространенным коэффициентом защиты D или E-класса у большинства игроков, на данный момент, его разрушительные свойства были довольно значительными. Добавляя разрыв брони,

характерный для двойного бронебойного патрона, что увеличивало вероятность пробития брони, обычное защитное снаряжение ниже С-класса не смогло бы выдержать более нескольких выстрелов.

- Черт возьми! - сказал воин в тяжелых доспехах. - Если этот ублюдок сумел одним выстрелом пробить превосходный тактический шлем Старого Хо, то разве не сможет ли он также одним выстрелом пробить мою броню?

Воин в тяжелых доспехах разбирался в этих вещах и знал, что коэффициент атаки снайперской винтовки Фэн Ло был поразительным. Или, возможно, он использовал какие-то специальные боеприпасы. После этого воин в тяжелых доспехах немедленно спрятался за щитом, не открывая никаких частей своего тела.

Броня на его теле имела только коэффициенты защиты D и D+, а ботинки были только E+. Было ясно, что его защитное снаряжение не гарантирует безопасности.

Хотя воины в тяжелой броне были естественными врагами стрелков, в ситуациях, когда броня воина не могла сравниться с разрушительной силой стрелка, преимущество было обратным. Более медленный воин в тяжелой броне, несомненно, станет отличной мишенью для снайперской тактики "бей и беги".

Однако в данный момент у Фэн Ло не было времени разбираться с этим воином в тяжелой броне, потому что другой воин в тяжелой броне, который был на 47-м уровне, уже привел три энергетических манипулятора на позицию, менее чем в 300 метрах от места, где находился Фэн Ло.

Две светло-зеленых лопасти ветра, один пылающий огненный шар и три кристально чистых ледяных копья полетели в сторону кустов, за которыми прятался Фэн Ло!

http://tl.rulate.ru/book/33989/748559