По правде говоря, если посмотреть на параметры, то трехгранный военный кинжал был куда более смертоносным!

Это было связано со структурой военного кинжала. На самом деле, рана, созданная трехгранным военным кинжалом, будет иметь квадратную или треугольную форму, что затруднит остановку кровотечения, потому что края раны, будет трудно сжать. Кроме того, военные кинжалы имели “кровавые прорези”, которые могли ускорить кровопотерю и вызвать попадание кислорода в вены, что увеличивало их смертоносность.

Игра отразила характеристики трехгранного военного кинжала, создав специальный эффект "кровотечения" и заставляя раненого игрока продолжать получать урон всякий раз, когда кто-то был поражен этим оружием. Только после применения специальных лекарств или лечения у медика, эффект будет устранен. В противном случае пришлось бы ждать, пока истечет срок действия эффекта “кровотечения”.

Но трехгранный военный кинжал не имел атрибута "сила +15". Он не наделил своего владельца силой, способной изменить ход событий в рукопашной схватке.

Они вдвоем лежали на земле, покрытой ветками и листьями. Взгляд и выражение лица Фэн Ло были дикими, в то время как лицо разведчика повстанческой армии, капитана небольшого отряда, было красным. Он был не в состоянии блокировать военный нож Бешеный Пес, который медленно приближался к нему!

Пу!

-6070!

Капитан-разведчик повстанческой армии сопротивлялся несколько десятков секунд, прежде чем белое лезвие Бешеного Пса полностью пронзило его шею, покрытую камуфляжной краской. В тот момент, когда была перерезана артерия, над его головой появилось красные цифры превышающие 6000.

Из отчаявшихся глаз капитана-разведчика ушла жизнь. Из перерезанной артерии брызнуло огромное количество свежей крови. Некоторые капли даже брызнули в лицо Фэн Ло. Запах крови возбуждал его нервную систему!

Убит Элитный Разведчик Повстанческой Армии 41-го уровня, Капитан небольшого отряда. Получено 1500 опыта. Получена одна медаль.

- Уф!

Услышав уведомление от системы, Фэн Ло ослабил хватку. Тяжело дыша, он вытащил окровавленный нож из шеи капитана-разведчика и встал.

Он догадался, что капитан маленького отряда умер с таким раздраженным выражением лица, потому что, будучи разведчиком, он был самым искусным среди стрелков в ближнем бою. Однако, прежде чем он смог показать что-либо из имеющихся навыков, Фэн Ло превратил бой в супер ближний бой с помощью самого прямого и жестокого метода.

Хотя разница между ближним боем и супер ближним боем была невелика, эта разница, по сути, сводила на нет все преимущества профессии разведчика, основанные на навыках. Такой бой был просто соревнованием между атакой и силой противников.

С точки зрения силы, Фэн Ло имел атрибут “+15 силы”, полученный от военного ножа Бешеный Пес. Обычно этот атрибут присутствовал только в экипировке воинов. Таким образом, даже если противник был на два уровня выше Фэн Ло, его сила не могла быть выше.

Судя по урону оружия ближнего боя, Фэн Ло не смог бы победить капитана-разведчика небольшого отряда, который специализировался на убийствах. Однако нельзя было забывать, что у Фэн Ло был талант S-класса, "Смертельный." Бонусное увеличение 100-процентной вероятности нанесения смертельного урона не ограничивалось пулями. Он мог использовать любое оружие, и пока он попадал в жизненно важную точку, он наносил смертельный урон, который превышал другой на 100 процентов. Одного этого было достаточно, чтобы восполнить разрыв между их оружием в бою!

Это было особенно верно в сражениях против гуманоидных монстров, таких как солдаты в повстанческой армии. Хотя они обладали ИИ и боевыми приемами, не уступая в этом игрокам, а также умением использовать технику и навыки, армия мятежных монстров имела явный недостаток. Их HP был намного меньше, чем у других монстров того же уровня. По сравнению с обычным элитным монстром, который имел от 10 000 до 20 000 HP, этот командир небольшого отряда повстанческой армии на самом деле имел лишь немногим более 6000 HP, что считалось чрезвычайно низким количеством. Именно благодаря этому Фэн Ло получил возможность перерезать ему горло!

Эмоции, возникающие в таком чрезвычайно близком бою, были, бесспорно, удивительными. У Фэн Ло редко была возможность убить противника с близкого расстояния, так как он привык быть снайпером, который убивал своих врагов пулями с большого расстояния. В тот момент, когда лезвие Бешеного Пса вонзилось в шею противника, а кровь брызнула ему на лицо, Фэн Ло почувствовал радостное возбуждение, которое трудно было выразить словами.

- Это чувство... прошло так много времени. - сказал Фэн Ло, глядя на тело капитана-разведчика повстанческой армии.

Его глаза все еще были широко открыты, и он лежал на земле, на подстилке из окровавленных листьев. Фэн Ло был совершенно уверен, что этот разведчик погиб в полной растерянности, так как устроил почти идеальную засаду. Как именно его обнаружили и почему его атака была блокирована?

По правде говоря, это было связано с особым навыком, которому научился персонаж Фэн Ло:

“Чувство Смерти.”

Чувство смерти был пассивным навыком, и его эффект был таков, как подразумевалось в названии; когда противник начинал атаку, которая была бы смертельной для него, он мог чувствовать направление атаки. Это не было навыком профессии стрелка. На самом деле это был редкий навык, которому Фэн Ло научился во время тайной миссии, которую он ранее выполнил.

Навыкам в Войне можно было научиться, покупая чипы навыков, продаваемые в магазинах. Кроме того, были также чипы редких навыков, которые не продавались в магазинах, которые можно было получить только через миссии или через убийство монстров. Редкие навыки не обязательно были сильнее обычных навыков. Тем не менее, они обычно имели уникальные эффекты, поэтому ценность чипов редких навыков была довольно завышена. Они даже не уступали в цене редкому снаряжению.

Фэн Ло повезло получить редкий навык от миссии. И сегодня это привело к огромному эффекту. Кроме того, после того, как он избавился от элитного капитана-разведчика, система наградила его одной медалью, в дополнение к опыту.

Медали были наградами, которые было трудно получить. Только выполняя экстраординарные убийства или специальные миссии, можно было получить медали в Войне. Более того, после того, как элитный капитан-разведчик повстанческой армии умер, несколько белых кристаллов и коричневые боевые сапоги, которые он носил, упали на землю рядом с трупом.

Когда Фэн Ло поднял боевые сапоги, он обнаружил, что, к его удивлению, это было редкое снаряжение 38-го уровня!

Боевые Сапоги Разведчика Убийцы

Оценка: Редкий

Защита +65

Коэффициент Защиты: E

Ловкость +10

Скорость Передвижения +15%

Бонусный эффект: снижение расхода выносливости на 35% при движении

Требуемый уровень: 38

Общая Оценка: Превосходно

В Войне большая часть снаряжения не требовала оценки предметов, потому что личные терминалы игроков хранили информацию о большом количестве общего снаряжения и предметов. Нужно было только сканировать предмет, чтобы узнать атрибуты предмета снаряжения. Только некоторые предметы, полученные в ходе квестов или сброшенные монстрами ранга Командир или выше, требовали услуг по оценке предметов от профессионального оценщика.

Фэн Ло не ожидал, что элитный разведчик повстанческой армии сбросит часть редкого снаряжения. Хотя теоретически даже низкоуровневые монстры имели шанс уронить редкие части снаряжения, вероятность была настолько мала, что, вероятно, не достигала даже одного из десяти миллионов.

Элитные монстры в основном сбрасывали обычное снаряжение с такими же атрибутами, а вероятность падения части редкого снаряжения даже не достигала 0,001%. Однако Фэн Ло вспомнил, что читал заключение игрока на форуме игры, в котором тот говорил, что выполнение “выдающегося убийства” само по себе увеличивает шансы на выпадение редкого снаряжения. Возможно, именно по этой причине капитан-разведчик уронил редкую экипировку.

Хотя боевые сапоги были только на 38 уровне, их атрибуты были на самом деле довольно приличными. В частности, редкий атрибут, который уменьшал потребление выносливости на 35 процентов при движении, определенно вызвал интерес Фэн Ло.

В Войне был атрибут, известный как выносливость. Все действия игроков потребляли выносливость, и как только выносливость достигала определенного значения, игроки входили в “ослабленное” состояние. Если бы значение выносливости достигло дна, можно было бы даже войти в состояние “обморока”.

Выносливость восстанавливалась постоянно. Однако интенсивный бой или бег на полной скорости, в течение короткого периода времени, несомненно, приводил к тому, что скорость восстановления выносливости не могла поспевать за скоростью потребления, и, как следствие, она существенно снижалась. В жестокой битве между Фэн Ло и капитаном-разведчиком повстанческой армии обе стороны напрягали свои силы и сражались всего несколько десятков секунд, и теперь выносливость Фэн Ло составляла всего 62 процента.

Даже при том, что существовали зелья для пополнения выносливости, скорость восстановления была довольно медленной. Более того, время перезарядки было довольно продолжительным. Таким образом, игроки обычно должны были постоянно следить за своей выносливостью в бою, в дополнение к их значению HP. Кроме того, скорость восстановления выносливости в трех основных профессиях варьировалась. Манипуляторы были самыми медленными, за ними следовали стрелки, а скорость восстановления выносливости воинов была намного лучше, чем у двух других.

У стрелков развивавших ловкость, на самом деле, была более высокая максимальная скорость движения, чем у воинов в легкой броне, которые сосредоточивались на увеличении своей силы. Однако главная причина, по которой стрелки не могли увеличить дистанцию после преследования, заключалась в том, что скорость восстановления выносливости в профессии воина была намного выше, чем у стрелков. Кроме того, скоростной бег потребляет много выносливости.

Стрелки не могли продержаться долго, если они бежали на полной скорости, в то время как воины могли поддерживать высокую скорость преследования в течение длительного времени. Кроме того, в паре с взрывным навыком Заряда, который увеличивал скорость, скорость движения воина была достаточной, чтобы сделать его таким, чтобы большинство стрелков не смогли оторваться от преследования.

Вот почему атрибуты этой пары боевых сапог были так хороши. Уменьшенное потребление выносливости, плюс бонус в 15 процентов к скорости движения, в паре с 10-процентным бонусом скорости движения от Пустынного Орла, если в будущем, воин в легкой броне приблизится к Фэн Ло, он явно будет иметь преимущество.

Он наслаждался захватывающим убийством и получил часть снаряжения. Эта битва определенно была приятной!

Фэн Ло был в прекрасном настроении! Однако сейчас ему нужно было немедленно уходить. Строй игроков на поле боя начал рассыпаться. Импульс, казалось, переместился в сторону повстанческой армии. Победитель был определен!

После экипировки боевых сапог разведчика, сняв свои боевые ботинки 35-го уровня, которые давали 8-процентный бонус к скорости, Фэн Ло быстро разобрал M110, которую он отбросил в сторону ранее, и положил ее в свой антигравитационный пространственный рюкзак. После этого он немедленно побежал в ту сторону, откуда пришел.

Возможно, это была только иллюзия, но прежде чем отступить, он оглянулся назад, и ему показалось, что он увидел тени двух энергетических внедорожников позади армии повстанцев.

Для военных транспортных средств, появиться в таком лесу не казалось чем-то разумными. Но Фэн Ло, который спешил уйти, не придал этому особого значения.

http://tl.rulate.ru/book/33989/752615