

Честно говоря, я немного нервничал, когда увидел проекты, так как их было много, и мне нужно было сначала изменить каждый из них перед ковкой. Первое, что я сделал, это изучил материалы, необходимые для изготовления этого оборудования.

Учитывая свой предыдущий опыт, я быстро научился упорядочивать материалы каждой конструкции, и с удивлением обнаружил, что большинство материалов во всех из них были почти одинаковыми.

Работа со всем этим заняла у меня почти час, но я не волновался, так как знал, что это сэкономит много драгоценного времени в дальнейшем.

Я бы солгал, если бы сказал, что не волновался за Шина и мою команду, но я знал, что моя работа здесь важнее, чем бежать к ним и сражаться с этими игроками из группы Соляриса, поэтому я сосредоточил всю свою энергию на том, чтобы научиться рисовать эти буквы и найти способ их изменить.

К счастью для меня, у меня было общее представление о том, как изменить стандартный дизайн и сделать его своим, секрет заключался в небольших изменениях, которые я мог сделать в написании этих писем, так как я искал любое письмо, которое напоминало бы язык моего собственного королевства, и я начал изменять эти письма и заменять их своими собственными буквами королевства.

Дизайн за дизайном я изменял, поскольку у меня не было другого способа сделать это, кроме практическойковки, и мне потребовалась пара часов, чтобы закончить переделку всех этих дизайнов, с кучей системных уведомлений, которые пришли вместе с этим.

Каждый новый дизайн я называл тем же именем, которое выбрал для своего меча - Эльмант. В общем, теперь у меня был целый набор различного снаряжения, подходящего для многих классов, но на самом деле это еще не был набор.

Чтобы сформировать набор, нужно было выковать как минимум четыре одинаковых предмета экипировки для каждого класса, чего я не мог сделать сейчас, но планировал сделать это в будущем.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряных доспехов Эльманта 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными усилиями. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела'.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряного шлема Elmante Melee Helmet 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными усилиями. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного стиля жизни.'

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряного короткого меча Elmante Defender Short Sword 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряных тяжелых доспехов Elmante Defender Heavy Armor 15 уровня. Игрок создал новую конструкцию собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряного щита Elmante Defender Heavy Shield 15 уровня. Игрок создал новую конструкцию собственными силами.

Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряного посоха Эльманта 15 уровня. Игрок создал новую конструкцию собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой легких доспехов Эльмантского мага 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряных перчаток Эльмантского мага 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряного Эльмантского короткого кинжала 15 уровня. Игрок создал новый дизайн своими силами.

Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе "Стиль жизни кузнеца".'

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряных сапог Elmante Assassin Boots 15 уровня. Игрок создал новый дизайн своими собственными усилиями. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряных легких доспехов Эльмантского ассасина 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряного лука Elmante Light Bow 15 уровня. Игрок создал новую конструкцию собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряных перчаток Elmante Archer Gloves 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряных доспехов Elmante Archer Light Armor 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряного меча Elmante Berserker Heavy Sword 15 уровня. Игрок создал новую конструкцию собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряной брони Elmante Berserker Heavy Armor 15 уровня. Игрок создал новую конструкцию собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряного шлема Elmante Berserker Heavy Helmet 15 уровня.

Игрок создал новый дизайн своими силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе "Стиль жизни кузнеца".'

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряных тяжелых доспехов рыцаря Эльманта 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряного рыцарского длинного меча Эльманта 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряного рыцарского наруча Elmente Knight Arm Guards 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой легких доспехов целителя Эльманта 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе кузнечного дела.

'Системное сообщение: Поздравляем игрока с успешной ковкой серебряных перчаток целителя Эльманта 15 уровня. Игрок создал новый дизайн собственными силами. Игрок получил 5% Ехр, плюс 100 очков мастерства в классе "Кузнечный стиль жизни".

Я успешно модифицировал двадцать два образца и назвал их в честь Эльманта. Их было достаточно, чтобы вооружить восемь основных классов тремя частями эльмантских шестеренок. Самое сложное было позади, теперь мне нужно было завершить подготовку и начать плавить материалы.

Моя максимальная способность позволяла работать с пятью горшками одновременно, и, поскольку я не ставил перед собой цель сделать огромное количество шестеренок, я решил делать это по очереди. Каждого горшка было достаточно, чтобы сделать от двух до трех удачных снаряжений, причем я надеялся, что одно из них будет хотя бы серебряного класса.

Я начал с первой конструкции, так как сначала расплавил материалы, что не заняло у меня и пяти минут. Затем я начал ковать доспехи ближнего боя.

Я заметил, что этот доспех требует гораздо больше работы по написанию по сравнению с мечом, но очистка была не сложной по сравнению с мечом.

Доспех был плоским, поэтому каждый удар моим тяжелым молотом с короткой рукояткой давал лучший результат, чем удары по узкой поверхности меча.

Приятно удивило то, что за первый час мне удалось выковать двадцать два доспеха ближнего боя, половина из которых была серебряного класса, а другая половина - бронзового, с нулевым процентом доспехов из белого мусора. Это был огромный успех, которого я никак не ожидал.

Мне нужно было сделать тридцать два доспеха ближнего боя, поэтому через два часа я смог сделать сорок три доспеха, из которых двадцать были серебряными, а остальные - бронзовыми.

Я глубоко вздохнул, но не стал отдыхать, так как в пяти горшках у меня оставались остатки, и я мог сделать еще один доспех, который имеет те же материалы, что и доспехи ближнего боя.

На самом деле легкие доспехи мага, лучника, целителя и убийцы имели те же материалы, что и доспехи ближнего боя. В то время как все тяжелые доспехи имели схожие материалы, необходимые для их изготовления.

Сначала я начал делать легкую броню ассасина. Я выбрал его спонтанно, пока вспоминал секретный класс, который был у меня в инвентаре, касающийся ассасинов. Я надеялся, что смогу найти подходящего игрока, чтобы дать ему этот класс, так как это повысило бы силу моей группы на порядок.

Также два часа ушло на изготовление сорока шести легких доспехов ассасина, полтора часа на изготовление тридцати двух легких доспехов мага, час на ковку двадцати легких доспехов лучника и два часа на изготовление сорока двух легких доспехов целителя.

После этого я начал делать тяжелые доспехи, так как мой разум был настроен на создание этих доспехов. Результат серебра к бронзе был пятьдесят на пятьдесят, с почти нулевым процентом "белого мусора". Это сделало меня очень счастливым и очень довольным.

<http://tl.rulate.ru/book/42105/2179509>