<Ах ты! Уровень 3, как долго я тебя

ждал!> Увидев это уведомление, Строф сразу обрадовался, и на его лице появилась легкая улыбка.

[Поздравляем, магазин открылся]

[В связи с получением Уровня 3 объем доступной информации увеличился].

[Доступны эффекты заголовка и истории].

[Создана 1 версия. Получил 500 очков урона и 1500 монет истории. Получена история редкого уровня - "Тот, кто убил Демонического бронированного людоеда". Получен специальный приз - колесо с оружием]

<Сколько всего нового, не могу дождаться, чтобы попробовать все>

Строф был очень доволен таким количеством новых возможностей для него. Но через мгновение его лицо немного потемнело.

<Колесо? Секретная награда - другое казино? Блин ...>

Строф явно не в восторге от такого приза.

<Хорошо, сначала я хочу увидеть свой статус> Через мгновение перед ним предстали его характеристики.

[Имя: Строф Уайт]

[Раса: Человек]

[Уровень 3]

[Заголовки - 1]

[Истории -3]

[Сила - 3]

[Ловкость - 5]

[Выносливость - 2]

[Интеллект - 7]

[Удача - 0]

[Дух - 0]

[Навыки - 0]

<Удача - 0, и мне предлагают сыграть в казино, все понятно. Будут ли какие-то объяснения?>

По игровому опыта он мог примерно понять, что означают эти характеристики, но Строф решил выяснить все как можно точнее и подробнее.

[Сила - увеличивает вашу физическую силу, удар кулаком, максимальную грузоподъемность и т. д.

Ловкость - увеличивает скорость реакции, ловкость, обращение с оружием.

Выносливость - увеличивает вашу жизнеспособность, вы можете дольше бегать, драться и заниматься некоторыми видами деятельности.

Интеллект - ускоряет мышление в опасных ситуациях, помогает чему-то научиться.

Удача - думаю, мастеру это хорошо известно.

Каждая из характеристик имеет множество эффектов, которые хоть как-то связаны с ней].

<Хорошо, покажите названия и истории>

Узнав, что делает каждая функция, он решил проверить истории и названия, задумался, что они дают.

[Понятно, открываем архив]

[История обычного уровня - «Битва с монстром», эффект - в битве с монстрами тебе будет немного спокойнее. Сюжет редкого уровня - «Сожженная история», эффект - при сжигании историй вы будете получать монеты и очки. История редкого уровня - «Тот, кто убил Демонического бронированного людоеда», эффект - урон по крупным монстрам человеческого типа увеличен на 5%]

[Заголовок - «История неудачников», эффект - можно один раз отменить предыдущий результат колеса и снова запустить его].

<Истории дают небольшие, но все же бонусы, а название имеет совершенно уникальный эффект, Закладка, что это значит однажды? Один раз и талант пропадет или по одному разу на каждое колесо? >

Строф не мог не спросить, такие подробности могут быть важны.

[Один раз для каждого колеса]

<Отлично, а как же моя награда, это как колесо оружия какое-то? Дай сюда! >

Перед Строфом сразу появилось колесо, оно было не деревянным, как в прошлый раз, а металлическим и довольно красивым, идеально ровным, много ячеек, каждая из которых была немного углублена в само колесо, множество узоров по окружности колеса и между самими клетками, это выглядело как работа какого-то мастера.

В камерах изображено разнообразное оружие: меч, копье, топор, секира, двуручный меч и ружье. Всего было шесть видов оружия и одна ячейка со знаком вопроса.

<Хм? Секретный приз в секретном призе? Интересно, Закладка, крути колесо>

Строф был удивлен, увидев секретный приз, и, естественно, надеялся на него, его не очень интересовало холодное оружие, а что это за винтовка, он не знал.

Колесо начало вращаться, в этот момент по фиксированному контуру колеса пошла ярко-

красная линия, постепенно оно стало огибать все колесо, это было своего рода таймер. В тот момент, когда линия полностью прошла мимо колеса, она остановилась.

Ячейка со знаком вопроса ярко загорелась.

<Да! Секретная награда>

Строф был очень счастлив, но через секунду его лицо искривилось, а брови нахмурились.

<Секретная награда в секретной награде и казино в казино, идеально>

Секретным призом было еще одно колесо. Он был сделан из какого-то черного драгоценного металла и выглядел даже лучше, чем предыдущий.

Он отличался количеством ячеек, их было всего 3, на одной из них был изображен двуручный меч из какого-то темного сплава, рукоять, обернутая синей тканью, квадратная рукоять и зазубренное острие с обеих сторон, во-вторых, длинное копье с древком из красного дерева с острым прямым наконечником из какого-то синего металла, а в начале древка был кусок зеленого меха. В последней ячейке изображен револьвер с длинным толстым стволом из какого-то белого сплава, слегка голубоватым барабаном на 7 патронов и рукоятью из темного металла, почти на всей поверхности револьвера были различные узоры. Револьвер был красивым.

Строф долго смотрел на револьвер, и в этот момент у него возникла только одна мысль:

<Я хочу это!>.

<Крутите колесо>

Золотое колесо тут же закрутилось, вместо красной линии у него появилась голубая. И в момент, когда колесо остановилось, в камере загорелась ...

<Ааа, зачем мне копье? Что я буду с этим делать? О, точно я могу использовать титровальный эффект, верно? >

Строф был расстроен, увидев, что копье досталось ему, но сразу вспомнил свой титул.

[Да, это так, как вы говорите]

После слов Закладки колесо начало вращаться. В конце концов, копье было бы бесполезно для Строфа, в этой ситуации титул ему очень помог.

Когда колесо остановилось, на лице Строфа появилась радостная улыбка, и его глаза ярко засияли, он получил револьвер, который хотел больше всего.

[Поздравляю, у вас есть револьвер, уровень редкий, имя «Последний свет»].

[Учитель, не хотите ли вы получить награду прямо сейчас? Обратите внимание, револьвер окажется прямо у вас в руках].

<У меня есть оборудование или что-то в этом роде? >

Строфу не нужен был револьвер, чтобы он появился перед ним из воздуха.

[Нет, но его можно купить, первая ячейка инвентаря стоит 1000 монет истории].

<Покупай, инвентарь чертовски крутой>

Строф не мог отказаться от возможности получить инвентарь, как в какой-нибудь игре, даже если он стоит целых 1000 монет.

[Понятно, получена одна ячейка инвентаря, потрачено 1000 монет истории, остальное 810].

<Поместите револьвер прямо в инвентарь>

Строфу не терпелось увидеть, как выглядит его инвентарь.

Через мгновение перед ним открылась камера, из которой он мог видеть только что полученный револьвер, и вокруг него светилась синяя рамка, что было признаком качества объекта.

<Сколько стоит вторая ячейка? Одна ячейка слишком мала>

Увидев свой инвентарь, Строф обрадовался, но сама ячейка его немного расстроила.

[Вторая ячейка стоит 2000 монет истории].

<Что ж, придется копить, оборудование слишком крутое>

Увидев цену, Строфу оставалось только развести руками и ждать, когда у него будет достаточно денег.

[Вы хотите купить боеприпасы? У вас нет боеприпасов для «Последнего света», 10 патронов 44 Magnum стоят 300 исторических монет].

<Не думаю, зачем покупать 10 патронов по такой цене, если за мной огромный склад с оружием>

После этих слов Строф быстро побежал к арсеналу, крича своему другу:

«Чарльз, я за патроны, берегись туши!

http://tl.rulate.ru/book/52707/1330835