Я отличаюсь от типичных героев.

Я знал об этом. Системные журналы, которые появляются, когда Мастер управляет игрой, были видны только мне.

Здесь есть еще один момент.

Это возможность открыть окно статистики. И с этого момента все меняется.

Это означает, что я могу вмешиваться в систему по своей воле.

Даже если это всего лишь такая мелочь.

Я вспомнил свой вчерашний разговор с Изель.

Изель сказала, что окно статистики, которое я открываю, не отображается на экране мастера.

Я существо, которое наполовину Мастер, наполовину герой.

Это то, кем я являюсь в этом мире.

— В таком случае.

Возможно, это возможно.

Вторгаться в зоны, разрешенные только Мастеру.

Я взял из оружейной деревянный щит и лук.

— Оставайся здесь.

Дженна протянула мне тележку с материалами.

[Кузнечное дело Ур.1]

Я открыл маленькую железную дверцу, появившуюся с левой стороны оружейной. На меня обрушился порыв горячего воздуха. Внутри кузнечного цеха была небольшая пылающая печь, наковальня и различные инструменты для крафта.

[Наконец-то ты что-то делаешь!]

Появилась Изель и кружила над моей головой. Возможно, это было из-за огня в печи, ее щеки покраснели.

— Давай попробуем.

[Итак, Локи! Что вы делаете? Леватеин? Или, может быть, Брунгильда? Вестник бури? Прагар?]

— Здесь?

У меня не было никаких материалов, и уровень оборудования был низким. Не было помощников агентов, которые могли бы помочь с крафтом. С другой стороны, если бы условия были достаточными, как говорила Изель, я мог бы создать такое «оружие супер-класса», но время еще не пришло.

«Откройте окно крафта снаряжения».

[Хорошо!]

Появилось голограммное окно, мерцающее с одной стороны моего зрения. Это был именно тот экран, который появляется, когда вы нажимаете на вкладку синтеза снаряжения в Pick Me Up.

[Создание снаряжения продолжается!]

Я нажал кнопку крафта в нижней части экрана.

Экран изменился, и появилось окно с запросом подробных условий.

— Значит, это работает.

Тип: Нормальный.

Форма: Длинный меч.

Метод: Литье.

[Вы выбрали кастинг. Уверен? Будет применен штраф.]

— Конечно.

Существует три метода крафта экипировки: усиление, которое усиливает существующее оружие, литье, которое создает новое оружие из материалов, и ввод в эксплуатацию, который поручает весь процесс опытному кузнецу.

[Пожалуйста, вставьте материалы.]

Я положил в печь две железные руды, один кусок кожи и один лист картона. Пламя в печи яростно ревело.

— Так вы вставляете материалы?

[Да, именно так. Вот так.]

Я нажал кнопку «Старт» в нижней части окна крафта снаряжения.

[Нехватка средств. Будет применен штраф.]

[Кузнеца нет. Будет применен штраф.]

[Чертеж недоступен. Будет применен штраф.]

[Процент успеха: Чрезвычайно низкий – Он потерпит неудачу, если вам не сопутствует необычайная удача! Подготовьте лучшие условия и попробуйте. Вы уверены в этом?]

[Хочешь продолжить крафт?]

[Да / Нет]

Я щелкнул пальцем.

Прошло много времени с тех пор, как я создавал мастера, но ощущение все еще остается на кончиках моих пальцев. С низким уровнем объекта, без кузнеца и без чертежей, это тройной штраф. Тем не менее, такой уровень сложности для меня ничто.

[Вручную, крафт…?]

— Вручную.

[Хороший выбор!]

В центре моего поля зрения появился голограммный экран. Экран состоял из тысяч линий, напоминающих сетку. В центре экрана я увидел длинный меч, который хотел создать. Изображение меча было отрисовано в пикселях.

[Тинг!]

[Недостаточно помещений!]

Часть горизонтальной оси повернулась, исказив меч.

[Тинг!]

[Кузнеца нет!]

Часть вертикальной оси вращалась, деформируя форму меча.

[Тинг!]

[Чертеж недоступен!]

Неповрежденный меч исчез, а экран был покрыт белыми и черными точками.

Он был похож на игрушечный кубик. Поворачивая экран по горизонтали или вертикали, вы можете решить головоломку. Единственное отличие заключалось в том, что целью головоломки был многогранник. Это была своего рода мини-игра. Конечно, большинство Мастеров не заморачивались с такой утомительной игрой. До тех пор, пока условия выполнялись, его можно было автоматизировать.

[Пожалуйста, выберите уровень сложности головоломки. Чем выше уровень, тем больше награды!]

«Супер Ад».

[Супер Ад? Несмотря на тройной штраф?]

— Просто ради забавы.

[Вы выбрали уровень сложности «Супер Ад».]

[Неужели ты действительно хочешь тратить материалы таким образом? Я тебя не остановлю!]

15X15.

15 линий на горизонтальной оси.

15 линий по вертикальной оси.

Для Super Hell лимит времени составлял 3 минуты.

Изображение на экране снова затряслось и повернулось.

Теперь я вообще не мог узнать форму.

[Головоломка начинается!]

Зачем они создали такую бесполезную функцию?

Его почти никто не использует, за исключением нескольких настоящих маньяков.

— Есть ли у этой головоломки какой-то более глубокий смысл?

Поскольку это была не обычная игра, в ней могло быть что-то большее.

Но пока я не могу сказать.

Затраченное время: 27 секунд.

[□! Большой успех!□]

['Han(□)' создал 'Хорошо выкованный длинный меч(C-)!']

Единственный меч выскочил из нижней части печи.

[Хорошо выкованный железный меч]

[Оценка: C-]

[Шедевр!]

[Прочный, легкий и острый. Несмотря на то, что основные материалы являются грубыми, они были дополнены невероятным уровнем мастерства.]

Просто троечница.

Учитывая материалы, я ничего не мог с этим поделать.

На этот раз я бросил в печь грубый лук.

Вставляя материалы, необходимые для армирования, я задумался.

Существует два вида луков.

Короткий лук, который подчеркивает портативность и скорострельность.

Длинный лук, в котором приоритет отдается дальности и пробивной силе.

— Но еще не время для длинного лука.

Ей понадобится длинный лук, начиная с этажей, где появляются большие монстры.

Я выбрал нормальный тип, форму короткого лука и метод усиления. Оружие, которое нужно было усилить, представляло собой грубый лук класса E. Мини-игра началась.

[□! Большой успех!□]

['Han(□)' создал 'Сбалансированный короткий лук(C)'!]

Я тоже решил сделать копье.

[□! Большой успех!□]

['Han(□)' создал 'Острую алебарду(C-)!]

Наконец, я укрепил щит.

[□! Большой успех!□]

['Han(□)' создал 'Крепкий Железный Щит(C)!]

«Это, это рука бога! Легендарная Рука Бога! Кьяааа!

Я толкнул Изель, которая бросилась ко мне.

— Хватит.

Хотя я хотел бы сделать больше предметов, я уже сделал достаточно, чтобы привлечь внимание.

Я не хочу ненужных недоразумений со стороны Учителя.

Даже если я независимый существование, в конце концов, я всего лишь герой-одиночка.

Мне не разрешается использовать такие важные функции, как призыв или синтез. Крафт снаряжения также был бы невозможен без помощи Изель.

Я положил созданное оружие в тележку и вышел из оружейной.

Дженна посмотрела на оружие, и ее рот открылся.

— Как ты это сделал??

— Не спрашивай. Это опасно».

Если быть точным, то я использовал читы.

Тот тип крафта, который я только что сделал, не разрешен для героев. Когда вы наблюдаете за тем, как ремесленник создает оборудование, это аналог процесса резьбы по дереву, дубления кожи и плавки железа... Вот почему я колебался, но мне повезло, что это было возможно.

Дженна достала из тележки лук и проверила его.

«Качество...»

— Качество?

«Это потрясающе».

Дженна улыбнулась и положила лук на подставку.

Далее, меч, копье и щит также были выставлены в оружейной палате.

— При таком количестве людей, которые придут позже, не попытаются их украсть?

Этого не произойдет, если я попрошу мастера использовать функцию «Эксклюзивное оружие».

— Не волнуйся.

Когда мы вышли из оружейной и вошли на площадь, дверь оружейной со скрипом закрылась.

http://tl.rulate.ru/book/106798/3890837