

VRMMO

Глава 12: Кожевенное Дело

Перевод: kedaxx

- Итак, сегодня мы начнем изготовление нашего защитного снаряжения.

Мы все еще находились в том же самом месте, под сводами сторожевой башни.

Я достал из своего инвентаря большое количество шкур Аль-Мирадж и разложил их по земле.

Как я пояснил уже ранее, в игре не существовало концепции демонтажа, поэтому то, что лежало передо мной уже считалось обработанной шкурой.....или скорее всего Кожей.

Как и ожидалось, продолжать игру с защитным снаряжением новичка в значительной мере делало нас уязвимыми, поэтому на этот раз я решил приступить и к изготовлению нескольких защитных доспехов.

Работать на земле не являлось самым оптимальным решением, но так как другого места у нас не было, то и выбирать нам особо не приходилось.

.....Интересно, сколько стоит в игре покупка дом?

- Вот! Хинд-сенсей! Пока ты занят своими делами, я остаюсь без дела!

- Фуму, Юмир-кун. Ты можешь куда-нибудь сходить! Я бы хотел сказать тебе что-то подобное.....но так как моя работа не займет слишком много времени, то не могла бы ты просто немного подождать. На самом деле, создание защитного снаряжения не требует большого количество времени.

- Хинд-сан, могу ли я чем-нибудь быть полезной?

- Кажется ты вообще ничего не знаешь об игре, правильно? Пока я занят изготовлением защитного снаряжения, спроси у Юмир то, о чем тебе хотелось бы узнать. Ты не возражаешь, Юмир?

- Эх.....

Хах.....ты же сама сказала, что тебе нечем заняться?

В таком случае у меня возникла мысль.

- .....Есть одни доспехи, которые были сделаны кузнецом из панциря Пчел Убийц, может мне стоит попробовать изготовить то же самое? Кроме того, что у них есть шипы на плечах, цветовая гамма этих доспехов черно-желтая и ....

- Я с удовольствием сделаю это!

- Тогда я полагаюсь на тебя.

Когда речь шла об изготовлении защитного снаряжения, то все могло идти по намеченному плану до тех пор, пока были правильно установлен Паттерн и Чертеж в настройках шитья.

Эти Чертежи появлялись всегда, как только в инвентаре оказывался материал, необходимый для изготовления того или иного вида снаряжения, и это была одна из особенностей внутри самой игры.

Как только вы становились обладателями редких материалов, то вы всегда могли перепроверить свои Чертежи, и таким образом узнать, какие материалы не доставали для изготовления вашего защитного снаряжения. Это было очень удобно.

Но все это касалось только той продукции, которая входила в категорию Шитье.

Однако, для продукции, которая находилась под грифом Кузнечное Дело, Чертежи тоже существовали.

Единственным различием между ними было название категории, но методы производства оставались такими же.

Просто тот, кто обладал обеими методами для изготовления защитного снаряжения, должен был проверять обе категории, чтобы не пропустить чего-нибудь.

- Хах? Несмотря на то, что утро, день и вечер делятся всего четыре часа, но почему при этом дата дня меняется синхронно с реальным временем? Кроме того, почему ночное время до такой степени катастрофически коротко?

- Какой ты дотошный! Да потому что это - игра, вот и все дела!

- Начнем с того, если бы все то же самое происходило за четыре часа на Земле, то это

означало бы, что ей пришлось бы вращаться на невероятной скорости, понятно? И если предположить, что это место такое же как Земля, то не думаю, что окружающая среда является пригодной для проживания человека---

- Разработчики не забывают свою голову такими вещами! Ты что, идиот?!

- Что ты имела ввиду под словом идиот!? Мне бы больше не хотелось слышать подобное из твоих уст!

Когда дело доходило до создания оружия или же защитного снаряжения, то игроки во время самого процесса изготовления могли вносить свои собственные поправки, но на этот раз я буду придерживаться того, что есть в оригинальном Чертеже.

Кожа была более сложным материалом для обработки, чем ткань, и поскольку у меня не было слишком много подобных материалов, как в случае с изготовлением оружия, то я бы не хотел идти на риск.

Кстати, мне даже не надо было принимать во внимания размеры тела Юмир. Если изготовление снаряжения делалось точно по чертежу, то игра сама подгоняла доспехи и делала их идеально подходящими к телу игрока, на которого они были одеты.

Но если вы делали свои собственные изменения, то в этом случае дела обстояли иначе, поскольку вы должны были сами подогнать все размеры собственноручно, на что требовалось много времени.....скорей всего нечто подобное я пока оставлю на будущее.

Для начала.....Я начну, пожалуй, с разметки кожи.

Если я не сделаю это сейчас, то позже это станет даже еще более проблематично...осторожно с карандашом.....ну вот и все, готово.

Следующий шаг - выкройка.....Прошло немало времени с тех пор, как я резал кожу при помощи разделочного ножа.

Кожевенное дело во многом напоминало обыкновенное шитье, чем мне неоднократно приходилось заниматься.

Кажется, самое последнее, что я сделал, это было портмоне, которое я приготовил для мамы. Когда же это было, ах да, в прошлом году?

М-да.....я не помню точно дату, когда это произошло, но это дало мне возможность сэкономить огромное количество денег.

В данном случае, я буду постепенно учиться и запоминать, пока я работаю с кожей.

Если мне не изменяет память, то при выкройке кожи нужно было резать резкими и точными нажимами.

Я приложил всю силу и сделал прямую линию.....вот!

О, у меня получился идеальный разрез.

- Инвентарь тоже ведет себя как-то странно. Даже не верится, что такой маленький кожаный кисет может вместить в себе такое количество разных вещей.....более того, у них нет тяжести.....

- Хэй, только не говори мне, что ты собралась выискивать недостатки в каждой мелочи!? Потому что с такими темпами мы никогда не закончим.

- Я-Я понимаю! Наконец то ты будешь послушно -

- Это было то, что сказал Хинд-сан.

- Да ты бы ни за что бы и не согласилась. Хотя я и без того знала, что будет именно так.

- Но что самое главное Юмир-сан. Я пыталась использовать этот инвентарь, но.....

- .....Что что? Скорей всего это будет что-то не заслуживающее моего внимания, и тем не менее я готова выслушать тебя.

Впереди меня ожидал довольно скучный процесс, но.....ох, кожа сама по себе выравнивалась в линию, избавляя меня от обязанности выполнять эту работу.

Видеть, что половина дела была готова в мгновение ока.....да, это было очень удобно.

Как и в Кузнечном деле, здесь тоже была своя система оценки, которая принимала во внимание то, как вы руководили и выполняли процесс.

В нашем случае это были выкройка, шитье и добавление последних штрихов. Эти процессы имели прямое влияние на особенности защитного снаряжения.

- Исходя из того, что в инвентарь можно поместить предметы независимо от их размера.....то получается, что мы можем поместить туда даже человека.

- Х-Хей, только не вздумай говорить, что ты.....

- Хэй, Юмир-сан.....не хочешь ли попробовать залезть во внутрь?

- Прекрати сейчас же! Этого просто не может быть, чтобы игрок смог поместиться в инвентарной сумке!

- Ну раз это невозможно, тогда чего ты так испугалась? Или же ты боишься, потому что никогда еще не пробовала.....? Но, если это хоть каким-то образом можно сделать.....то как же мне лучше всего поступить?

- Д-Держись подальше! Не подходи еще ближе!

- Иди сюда, брось эти ключья в сторону Хинд-сан.....давай поместим тебя в инвентарную сумку.

- Хиии!

Как я и думал.

Если вы начнете соединять части своими руками, то они подогнутся и в них даже образуются дырочки для иглы.

В таком случае следующий шаг - это начать шить.

При помощи Гусеничной Нити, доставшейся в качестве дропа<sup>1</sup>, я продернул ее через две иглы для того, чтобы использовать на коже.

Поскольку это довольно-таки отличалось от применения иглы при шитье ткани, я должен был быть предельно осторожным.

.....Итак, все приготовления были закончены.

Используя сразу две иглы, я начал сшивать кожу, чередуя их между собой.

Прокол прокол.....так, как я и думал, на это потребуется какое-то время.

Я уже заканчивал дошивать одну сторону торса.....ох! Оох!

То, чему я был так удивлен было то, что нитка сама по себе начала продеваться через

проделанные ранее отверстия в коже.

Кажется, после того как один раз было покончено с прошивкой одной стороны, существовала система, обнаруживающая точность ваших движений.

Для начала должен сказать, что держать в руках иглу, которая внезапно оживала, было опасно!

И наконец то я сделал последние штрихи на защитном снаряжении.

При помощи рашпиля я выровнял выступающие части.

Как только я сделал это.....

- Они увеличиваются!

- Ч-Что здесь происходит?!

- О боже.....

Кожаные доспехи начали сиять и парить в воздухе, и после того, как сияние закончилось, они еще раз упали на землю.

В нем были части, которые я явно не делал, я чувствовал, что не могу согласиться с тем, как это получилось.

С точки зрения цвета, то это был тот же светло-коричневый цвет, такой же, как у первоначального материала, и его внешний вид был не так уж и плох.

Все замечательно, но как насчет его свойств.....

- О! Хинд, это что, для меня!? Это и есть мое защитное снаряжение?!

- Да, это так. Но сначала мне нужно оценить его у ремесленника. Ты находишься слишком близко! Ты дышишь слишком тяжело!

- Тцк, у меня нет времени, хах.....

И как только я прикоснулся к снаряжению, как вся их информация появилась на экране.

Первоклассное Снаряжение Аль-Мирадж +8:

Зашита 41

Значение '41' относилось ко всем доспехам в целом, и насколько я понял, отдельных значений для каждой части доспехов не было.

Оно называлось Первоклассное Снаряжение Аль-Мирадж +8.

Хмм? Первоклассное?

- Я хочу одеть это немедленно!

- А-ах! Как только ты зарегистрируешь доспехи, как свои собственные, они тут же изменятся под стать твоему телу.

- Все понятно.....уже сделано! Прощай снаряжение новичка!

Юмир поспешно открыла меню и экипировала доспехи.

Но по какой-то неясной мне причине, я не ощущал чувство удовлетворенности.

- .....Хинд-сан.....тебе что-то не дает покоя?

- Нет, но, наверное, я смогу выяснить это позже. После этого я сделаю доспехи для Риизу.

- Правда? Огромное тебе спасибо.

Среди всех оружий, которые были сделаны Селен-сан, не было ни одного ниже, чем Хорошее Качество ○○ +10.

Была ли система снисходительной для защитного снаряжения? Или мне просто повезло? Я не знаю...

Как бы там ни было, но мне было сложно поверить, что я смог проделать настолько хорошую работу.

Ну ладно, позже я сообщу об этом Селен-сан по электронной почте.

Так как она умна, то возможно она может знать кое-что по этому поводу.

Итак, на очереди Риизу. И мне нужно как можно скорее сделать одно еще для себя.

Примечание переводчика:

Дроп - предмет(ы), оставленные после поверженного противника.

<http://tl.rulate.ru/book/22224/489987>