

У вас есть задание на усиление уровня 100.

> Если вы используете красное окно улучшения справа, а не исходное окно элемента улучшения, вы можете перейти к квесту улучшения уровня 100.]

На данный момент красное окно состояния было создано рядом с единственным окном элемента перед моими глазами.

Однако, игнорируя красное окно предмета, я поместил длинный меч, один из нескольких предметов, которые я получил, охотясь на каменных големов, в исходное окно предмета. Хотя у меня была черта Бога усиления, я должен был сделать это первым, потому что у меня вообще не было проблем с получением усиления на +3.

[Вы выбрали Сильный Длинный меч.

> Чтобы бросить вызов усилению на +1, вам нужно 3 камня улучшения оружия.

> Вы действительно хотите усилить его?]

Я убивал каменных големов почти так же, как орков.

Благодаря этому у меня в инвентаре уже было 14 камней для улучшения оружия, поэтому я без сожаления сказал:

- Да.

Затем я увидел эффект от того, что кто-то ударил молотом по наковальне с длинным мечом.

Вскоре анимация завершилась и зазвонило сообщение вместе с маленьким феерверком, который мог видеть только я.

[Улучшение на +1 сильный успех с длинным мечом!]

В любом случае, я был на 100% уверен, что смогу достичь Улучшения на +3, поэтому я спокойно попытался усилить его и сделал сильный длинный меч с Улучшением на +3.

И все, что осталось - это основной квест.

В красном окне справа я поместил длинный меч с усилением на +3. Затем раздалось сообщение, отличное от того, которое звучало при попытке усиления.

[Вы выбрали Сильный Длинный меч +3 для задания на улучшение уровня 100.

> После выбора элемент не может быть изменен.

> Вы хотели бы выбрать усиление для длинного меча?]

- Э-э, нет!

В тот момент, когда я почти закончил свой выбор, мне вдруг пришла в голову одна вещь.

Поэтому я сразу же крикнул "отмена выбора". К счастью, мой заказ на отмену сработал, и длинный меч с усилением на +3 все еще светился в красном окне квеста.

Как только я закончил заказ, я быстро достал его из красного окна для усиления оборудования.

Почувствовав огромное облегчение, я открыл рот:

- Проверить черту "Бог усиления"!

[Черта: Бог Усиления.

:: В моем словаре нет ничего похожего на "ошибка усиления".

> После активации Бога усиления попытки улучшения имеют 100% шанс на успех. Однако, в зависимости от класса и опции предмета, могут потребоваться дополнительные золотые кольца и опыт.

> После достижения успеха в улучшении, активировав Бога усиления, произойдет перезарядка перед повторным использованием в соответствии с рангом и параметрами предмета.

> Во время перезарядки невозможно активировать Бога Усиления.]

Прежде чем я выбрал длинный меч с усилением на +3 в качестве предмета для квеста на усиление только 100-го уровня, мне пришло в голову, что у черты "Бог усиления" есть ограничение. Это требовало дополнительных золотых колец и опыта в зависимости от ранга и опций предмета. И это было еще не все. А именно, когда улучшение было успешным, время восстановления будет сгенерировано для последующего повторного использования в зависимости от ранга и опций предмета.

И здесь ограничение перезарядки было очень важно, потому что этот квест был только для

100-го уровня.

Итак, я прямо подтвердил, что, когда я достигну 101-го уровня, ограничение автоматически исчезнет, даже если я не выполню этот квест.

Мне нужен был способ не получать время перезарядки или получить уменьшение времени, даже если я получу его, потому что мне нужно было перейти на 100-й уровень.

Для этого мне нужен был предмет вообще без опций или вариант, который был почти бесполезен на базовом уровне.

Конечно, сильный длинный меч не был ценным предметом, но это был лучший предмет, который у меня был в настоящее время, потому что все предметы, которые я носил прямо сейчас, были теми предметами, которые я использовал бы и выбросил.

Я носил такие предметы намеренно и я нашел самый бесполезный из них, а именно легкую дубину, которую дают новичкам, когда они создают персонажа.

Итак, я сразу же открыл инвентарь и крикнул, доставая предмет в одном углу.

- Подтвердить предмет!

[Легкая дубина для начинающих (Общая)]

> Это легкая дубина, которую любой может легко использовать.

> Увеличивает физическую силу атаки на 3.

- Прочность 50/50]

"...."

Это был предмет, который мог использовать любой человек без ограничений по уровню. Более того, именно этот предмет существовал исключительно для того, чтобы поражать пугала, а не поражать монстров низкого уровня, таких как орки или кобольды.

Другими словами, учитывая время перезарядки, которое генерируется в соответствии с рангом и параметрами предмета при использовании черты "Бог улучшения", у меня не было другого выбора, кроме этого предмета, чтобы минимизировать время перезарядки.

"Ух ты! Я чуть не совершил ошибку."

Почувствовав огромное облегчение, я вздохнул с облегчением. В противном случае я бы столкнулся с дилеммой между тем, чтобы бросить вызов повышению усиления, оставаясь на уровне 100 в течение длительного времени из-за перезарядки и отказаться от этого, чтобы сосредоточиться на повышении уровня.

Конечно, даже легкая дубинка для начинающих может иметь время перезарядки. Чем выше уровень улучшения, тем больше будет время перезарядки.

Но одно было ясно наверняка: у нее будет более быстрое время перезарядки, чем у сильного длинного меча.

Я сразу же поместил дубину для начинающих в существующее окно элемента.

[Вы выбрали Легкую дубину для начинающих.

> Для вызова улучшения на +1 требуется один Камень улучшения оружия.

- Вы хотели бы усилить ее?]

Я проверил сообщение и сразу кивнул, потому что у меня было три камня для длинного меча. 1 камень означал, что стоимость товара была низкой.

- Да.

Я сразу же начал усиление, затем качнул дубину до +3.

"Это тот случай, когда собака виляет хвостом?"

Когда я посмотрел на дубину улучшенную до +3, я не мог не подумать об этом, потому что дубина новичка не имела никакой ценности даже для одного золотого кольца. Даже камень для улучшения оружия стоил сотни золотых колец.

В любом случае, я поместил ее в световой индикатор улучшения в красное окно квестового улучшения.

[Для квеста на повышение уровня 100 вы выбрали Легкую дубину новичка +3.

> После выбора элемент не может быть изменен.

> Вы хотели бы выбрать легкую дубину +3?]

- Да.

Поскольку ниже этого пункта не было, я сразу же приступил к делу.

Затем рядом с красным окном улучшения был создан небольшая анимация кующего молотка.

Теперь наступила главная игра. В данный момент я подумал о сложном усилении на +4.

Но я мгновенно подумал дважды.

"Давай играть безопасно. Да, безопасно. У меня есть только один шанс. Активировать черту "Бог усиления"."

[Активирована черта "Бог усиления"

> 100% шанс на успех.

> Цель улучшения: Легкая дубина новичка +3

> Дополнительное требование для улучшения: Отсутствует.

> Время перезарядки для успешного улучшения: Отсутствует.]

"О, вот как это работает".

Это был мой первый раз, когда я использовал черту Бога Усиления.

Я кивнул на четкое сообщение, особенно на сообщение, в котором говорилось, что времени восстановления нет. В любом случае, после настройки Бога улучшения я нажал на маленький значок молотка рядом с красным окном улучшения.

Затем появилась дубина новичка +4, а также эффект постукивающего молотка по дубинке +3.

[Вам удалось достичь 4-го уровня улучшения.]

"Активация Бога усиления".

Моя цель состояла в том, чтобы усилить его по крайней мере до двухзначного числа.

Поэтому, проигнорировав сообщение о +4, я немедленно активировал Бога усиления.

[Бог Усиления был активирован.

> 100% шанс на успех.

> Цель улучшения: Легкая дубина новичка +4

> Дополнительные требования для улучшения: Отсутствуют.

> Перезарядка для успешного улучшения: Отсутствует.]

- Ха-ха-ха!

Я рассмеялся над сообщением об отсутствии времени перезарядки, потому что это означало, что мое решение выбрать дубину новичка было очень правильным.

Поэтому я попытался укрепить ее с комфортом и прозвучало сообщение о том, что мне удалось улучшить на +5, затем пришло сообщение об улучшении на +6.

[Бог Усиления был активирован.

> 100 % шанс на успех.

> Цель улучшения: Легкая дубина новичка +6

> Дополнительные требования для улучшения: 115.000 золотых колец.

> Время перезарядки для успешного улучшения: Отсутствует.]

Именно в тот момент, когда я бросил вызов усовершенствованию на +7 с помощью дубины +6, я стал свидетелем первого изменения. А именно, мне нужно было потратить 115 000 золотых колец.

Конечно, поскольку у меня было более 100 миллионов золотых колец, мне было немного не по себе, потому что я не мог быть уверен, что в следующем повышении не будет перезарядки.

<http://tl.rulate.ru/book/43624/1738273>