

Бонусная глава, спонсированная Patreon, наслаждайтесь~

Пришло время создать верстак. Поэтому еще раз проверим материалы, необходимые для изготовления верстака.

□Базовый верстак—материалы: древесина x 10, гвозди x 40, тиски x 1, базовый набор инструментов x 1

Древесина и гвозди в порядке. Его можно сделать, вернее, он уже готов. Проблема в тисках и базовом наборе инструментов.

□Тиски—материалы: железо x 20, машинные детали x 10

Да, это выполнимо. Правда, время изготовления очень долгое. Что касается машинных деталей, то я смог их сделать после того, как изготовил детали с помощью долота, стамески и напильника. Мои способности к крафту удивляют: будь то тиски или машинные детали, даже если я не знаю конструкцию, я могу сделать их при наличии материалов, инструментов и времени. Так что я выделяю столько времени для крафта, сколько мне нужно.

Тем не менее, машинные детали — это очень необычное описание, не так ли? Мне стало любопытно, поэтому я сделал одну и вытащил из своего инвентаря. Оказалось, что это набор болтов, гаек, шестеренок, пружин, тонких металлических стержней, металлических колец и тому подобных вещей.

Теперь понятно, почему на это уходит столько времени. Потребовался бы адски много времени, чтобы изготовить эти вещи вручную без обрабатывающего станка. Если я сделаю эти машинные детали сейчас, то на каждую из них у меня уйдет больше 30 секунд.

Тем временем, давайте выясним, что собой представляет набор инструментов, пока крафтятся машинные детали.

□Базовый набор инструментов—материалы: прочный деревянный ящик x 1, металлические инструменты x 8, машинные детали x 2

Для этого требуется в общей сложности восемь различных металлических инструментов, таких как пила, молоток, нож, стамеска, долото, напильник, дрель и рубанок. Прочный деревянный ящик можно сделать из дерева и гвоздей, так что это не проблема. Я был немного удивлен, что нож считается инструментом. Но если подумать, это необходимый предмет, не так ли? Вернее, я думаю, что мне просто нужно добавить к нему две машинные детали. Что ж, все в порядке.

Потребовалось некоторое время, но были закончены и тиски, и базовый набор инструментов, так что я наконец-то создал верстак. Если подумать, я так долго... Нет, не так уж много, правда? Благодаря помощи Сильфи я смог быстро начать работать с железом, и я бы сказал, что все шло довольно хорошо. Мне пришлось вести много тяжелых боев с ящерицами, Сильфи избила меня, а еще меня чуть не избила толпа, но...

»Уму, готово«.

Я тут же приступил к его установке. Правда, установка верстака на берегу горного ручья — немного странное занятие.

»Хм, это точно верстак!«

К столу с прочным видом прикреплены тиски, на полке которого хранятся инструменты. Это на самом деле верстак.

»Хоу... Хохоу».

Когда я открываю верстак, список созданных предметов выстраивается в ряд. В основном, список включает предметы, которые я смог изготовить вручную, но время изготовления, по-видимому, повсеместно уменьшается. Кроме того, похоже, я могу изготовить несколько совершенно новых предметов.

»Вот он, вот он!»

□Простой арбалет—материалы: ветки х 2, древесина х 2, машинные детали х 1, волокно х 20

□Арбалет—материалы: ветки х 2, кости животных х 2, древесина х 2, машинные детали х 2,

волокно х 20 □Улучшенный арбалет—материалы: стальная рессора х 1, древесина х 2, машинные детали х 3, прочная тетива х 1

Арбалет знаменит как убийца рыцарей, способный легко пробить доспехи, и как оружие против зомби. С точки зрения игры, это оружие часто проще в обращении, мощнее и менее скорострельно, чем лук, а в этом мире?

»Думаю, я могу сразу сделать и простой, и стандартный».

Эта стальная рессора, похоже, не может быть изготовлена в текущей простой печи. Думаю, потребуется печь более высокого класса или кузнечное оборудование. Даже для прочной тетивы, похоже, потребуется либо сухожилие животного, либо много волокна и клея. У меня нет никакого сухожилия животного, а кроме волокна, я не могу найти никакого клея в меню крафта. Думаю, мне понадобится отдельное устройство для изготовления химикатов и всего такого.

Также, похоже, можно изготовить стрелы для арбалета. Материалы для них — железные наконечники и дерево. Интересно, нужны ли для наконечников перья птиц?

Я сделал один для пробы, и по какой-то причине на нем были перья. Что это значит? Ну, уже поздно об этом думать, ведь я могу очищать воду в пластиковой бутылке из сырой воды в деревянной ёмкости.

Не будем слишком задумываться об этом. Да. Мне всё равно, пока это удобно.

Но полагаю, мне нужна более продвинутая печь или... большая печь с огнеупорными кирпичами или что-то такое. Также могут понадобиться более совершенные мехи, которые раздувают воздух и способствуют горению.

Вот почему я ищу новые мехи в меню создания на верстаке.

«Ничего нет, похоже».

Возможно, когда речь идёт о мехах, игра не различает маленькие и большие. Однако при более внимательном изучении меню верстака я нашёл параметр «Улучшение».

□Улучшение верстака—: машинные детали — 10 шт., стальные рессоры — 5 шт., кожаные ремни — 2 шт.

Хм... Как и ожидалось, главная проблема — стальные рессоры. Думаю, следующим шагом должно быть более совершенное производство железа. Мне нужно перейти от простой печи к обыкновенной. Поэтому, размышляя об этом, я проверяю работающую простую печь.

«Хм?»

Появились дополнительные улучшения, которых раньше не было.

□Улучшение простой печи——: шкуры животных — 5 шт., кирпичи — 50 шт., бруски — 3 шт., машинные детали — 10 шт.

«Ммм...?»

Точно не было ничего из этого немного раньше. Почему вдруг появилось столько всего? Возможно, есть фактор повышения уровня? Или функция разблокирована при выполнении определённых условий? Эй, эй, эй, если так, то вы должны были хотя бы дать мне одно из ваших уведомлений. То есть я должен хотя бы видеть индикаторы——нет, подождите?

Я открываю инвентарь с помощью клавиши Tab и смотрю на меню.

«Здесь больше разделов...»

Раньше были только инвентарь и меню создания, но теперь есть ещё разделы со статусом, навыками и достижениями. Что такое достижения? Но затем я нашёл так называемую функцию «Достижения».

«Вы должны были разблокировать такое с самого начала...»

Я застонал, просматривая каждый раздел.

Во-первых, статус, это была простая функция. Единственное, что можно подтвердить — это то, что моё текущее физическое состояние можно проверить в определённой степени прямо.....или скорее визуализировать. К сожалению, похоже, оно не отображает количественный статус, такой как STR или AGI, как в ролевой игре. Оно показывает только голод и жажду, здоровье, выносливость, усталость и наличие или отсутствие статусных отклонений. Самая примечательная особенность — возможность проверить «Очки опыта».

Я не знаю, какие условия используются для накопления очков опыта, но, видимо, есть понятие уровня. Мой текущий уровень — 6. Будут ли какие-нибудь преимущества, если мой уровень будет выше?

А дальше — навыки, но...

«Хм... это меня беспокоит».

По-видимому, здесь полезно понятие уровней. В столбце навыков есть несколько навыков, и их можно получить, потратив очки навыков. Похоже, навыки можно разделить на две основные категории: производство и физическое укрепление. В данный момент отображается пять навыков производства.

□Опытный мастер——: время крафта сокращается на 20%. □Массовое производство——: сокращает количество материалов, необходимых для создания 10 или более одинаковых предметов, на 10%. □Лесник——: увеличивает количество собираемого растительного

материала на 20%. □Шахтёр—: увеличивает количество добытого минерального материала на 20%. □Разборщик—: увеличивает количество добытого материала живых организмов на 20%.

Гм, это беспокоит. На первый взгляд, кажется, неплохой идеей быть массовым производителем, но, честно говоря, немного странно, что мне нужно создавать более 10 предметов за раз, чтобы получить бонус. Тогда, возможно, было бы более универсальным увеличить количество добываемых материалов. Сейчас я не чувствую необходимости в квалифицированном мастере, но если в будущем появятся предметы со временем изготовления более десяти минут или часа на предмет, кажется, это будет большим преимуществом. Я не думаю, что изначально это сильно повлияет на те, что изначально занимают всего десять секунд или около того.

И навыки физического укрепления.

□Высокая кардиореспираторная функция—: скорость восстановления выносливости повышена на 20%. □Ловкость—: скорость передвижения повышена на 10%. □Сильные руки—: сила атаки в ближнем бою повышена на 20%. □Отлично владеет луком—: сила атаки из дальнобойного оружия повышена на 20%. □Железная кожа—: получаемый урон снижен на 20%. □Выживший—: здоровье увеличено на 10%, скорость восстановления здоровья увеличена на 20%. □Желудок рептилии—: чувство голода снижено на 20%. □Верблюжий горб—: чувство жажды снижено на 20%.

Это восемь навыков, которые можно приобрести в данный момент.

Я бы сказал, что я был бы рад немедленно получить высокую кардиореспираторную функцию, ловкость, отличное владение луком, железную кожу и выжившего. Увеличенная скорость восстановления выносливости будет полезна как для добычи полезных ископаемых, так и для боя, а в сочетании с ловкостью приведет к увеличению скорости отступления. Поскольку у меня нет навыков обращения с оружием, я бы в основном атаковал на расстоянии, поэтому отлично владеет луком было бы подходящим, а железная кожа, которая может уменьшить урон при атаке, и выживший, который увеличивает верхний предел здоровья и скорость восстановления, по праву приведут к увеличению выживаемости.

С другой стороны, я не думаю, что мне нужно уменьшение чувства голода и жажды, если я не буду забывать следить за тем, чтобы у меня было достаточно еды и воды. Нет, это было бы полезно при путешествии по землям, где вряд ли будут доступны запасы, например в Великой пустыне Омит, верно...?

Гм, это беспокоит. Если бы я мог получить все навыки, мне не пришлось бы беспокоиться об этом, но мои нынешние очки навыков совпадают с моим уровнем — 6 очков. Я не уверен, смогу ли я их получить или нет, поэтому не могу отнестись к этому легкомысленно.

"Так или иначе, давай пока что просто проигнорируем это, проигнорируем".

Это не то, о чем я должен думать прямо сейчас. Да. Что еще важнее, давайте проверим достижения.

"...Ну, ну, ну, и это просто демонстрация?"

□Первое создание—: создание первого предмета. □ Разблокировать навыки. □???—: скрытое достижение. □Первый сбор ресурсов—: первый сбор ресурсов. □ Разблокировать навык. □Первая добыча полезных ископаемых—: первая добыча полезных ископаемых. □ Разблокировать навыки. □Первая охота—: первое получение материала живого организма. □ Разблокировать навыки. □???—: скрытое достижение. □???—: скрытое достижение.

Что это за "???". Слишком много скрытого материала, который совершенно не помогает. Что это, паршивая игра?

□Первый верстак—: первое создание верстака. Можно улучшать все виды верстаков и предметов, а также добавлять в меню записи статуса, навыков и достижений.

О, больше информации, отвечающей на вопрос. Я знал, что создание верстака — условие для разблокировки обновлений и добавления дополнительных записей в меню. Есть что-нибудь еще?

□Первый половой акт—: первый половой акт с противоположным полом. Вам тоже понравится. Повышена сила и выносливость на 10 очков.

Что означает "Вам тоже понравится"? К тому же, это не мой первый раз—О, я понял. Значит, с тех пор, как я появился на свет. Понятно. И сколько это очков, точно? Я не знаю, мой статус не численный, поэтому я не знаю.

□Техник—: удовлетворить другую сторону во время полового акта. Неплохо. Урон противоположному полу увеличен на 10%.

Что вы имеете в виду под "неплохо"? Это не твое дело; мне не нужна твоя помощь. Я даже не могу радоваться бонусу, который немного эффективнее.

"Что-то ты лицо ступил".

"Оааааа!?"

Внезапно меня окликнул таинственный голос. Кажется, я этого не заметил, а Сильфи уже вернулась.

"Я же говорил, что иногда монстры приходят к этой реке попить водички. Если бы я был монстром, ты бы уже был мертв."

"Ох, да, да. Я немного беспечен. Извини."

Я честно извиняюсь, пытаюсь подавить бешеное сердцебиение. Возможно, я действительно был немного беспечным. Если бы явился какой-нибудь быстрый монстр или что-то в этом роде, это было бы близким контактом.

"А это что?"

"Верстак. Я много с ним управляюсь."

"Хмм. Что ж, кажется, ты провел время с толком. Нам пора идти. Ты закончил со сбором?"

"Ой, извини. Дай мне еще немного времени. Я соберу все, что мне нужно, как можно скорее."

Я только что взял навык шахтера из столбца навыков, разбил несколько камней киркой, и

копал вокруг яму. Кажется, количество ресурсов, которые выпадают при разбивании камней, определенно растет. К тому же, стальная лопата намного лучше, чем каменная.

Проведя около часа, мне удалось набрать достаточно минеральных ресурсов и глины, и мы решили покинуть горную реку. Теперь, когда у меня достаточно материалов, я думаю, попрошу Сильфи разрешить мне построить сарай во дворе ее дома, когда мы вернемся. Наконец-то... волнительно строить что-нибудь.

<http://tl.rulate.ru/book/48790/4000675>