

На переполненной площади новичков внимание сразу привлекла фигура Макрея, одетого в черную мантию и сжимавшего в руке серебристо-белый меч.

«Какой крутой меч!»

«Ого, это оружие даже светится».

«Мое оружие выглядит как кусок металлолома по сравнению с его. Оно такое уродливое».

...

Количество людей, наблюдавшей за ним, росло.

Макрей беспомощно покачал головой, скрывая цветовые эффекты своего снаряжения.

Но даже так, оба изысканных предмета снаряжения все еще выделялись своей экстраординарностью.

Окруженный толпой Макрей развернулся и вышел из кузницы.

...

Оценив экипировку, Макрей вышел из деревни новичков и спрятался в тихом месте, прежде чем войти в пространство редактора снаряжения.

...

Он хотел создать свое собственное оружие.

Прежде всего, это должно было быть в уникальном пространстве редактора снаряжения Божественного Домена.

Завершить свою собственную концепцию оружия и проработать каждый мельчайший элемент дизайна.

Будет ли дизайн самодельного оружия успешным,

полностью зависело от игрока, завершившего редактирование пространства самодельного оружия и загрузившего его в точный центральный серверный терминал Божественного Домена для оценки.

Система использовала миллиарды алгоритмов для оценки, от базовой структуры оружия до материалов, необходимых для каждой детали.

Всестороннее суждение о том, было ли самодельное оружие успешным, наделяло бы оно соответствующими атрибутами самодельное оружие.

После завершения всего система следовала бы успешной идее игрока в редакторе пространства снаряжения...

А также предоставляла бы соответствующий план дизайна оружия.

Игрокам нужно было только подготовить все необходимые материалы,

а также найти кузнецов, которым был нужен уровень, прежде чем игрок мог успешно выковать и получить собственное самодельное оружие.

И Безграничное, созданное Макреем...

было еще более особенным.

Безграничное не было оружием, которое было завершено за один раз, его можно было даже модернизировать!

Каждое обновление требовало нового дизайна поверх оригинального плана дизайна, и сложность создания экспоненциально возрастала!

...

В пространстве редактора снаряжения Макрей начал следовать воспоминаниям своей прошлой жизни.

Постепенно он сконструировал оружие, для изготовления которого у него не было материалов в прошлой жизни — Безграничное.

Дизайн основной оси оружия, структура частей, которые могли изменять форму оружия, материалы, используемые для различных частей, размеры различных частей и соединения механизмов...

Медленно и терпеливо Макрей создавал замысловатый дизайн.

Хотя структура Безграничного была чрезвычайно сложной,

для Макрея, который в своей прошлой жизни успешно создал Вечный чертеж изготовления, все было легко.

Около часа спустя.

Соединив последний фрагмент, Макрей облегченно вздохнул.

Модель перед Макреем начала светиться.

Макрей знал, что это центральный компьютер Божественного Домена, проверявший рациональность и конкретные атрибуты снаряжения.

Мгновение спустя в ушах Макрея прозвучало четкое системное уведомление.

[Система]: Поздравляю игрока Макрея с успешным созданием самодельного оружия. Это оружие стало первым самодельным оружием на всем сервере. Дополнительный атрибут заключается в том, что он никогда не будет изношен или потерян.

«Никогда не изнашивается?!»

Этот дополнительный атрибут немного его удивил.

Что же касается того, что его нельзя было потерять, Макрей действительно не знал, кто еще в Божественном Домене мог бы уничтожить его снаряжение.

...

Фигура Макрея мелькнула, и он уже вышел из пространства редактора снаряжения.

Достал книгу создания самодельного оружия, тихо лежащую у него в рюкзаке, и тихо сказал:

«Я должен как можно скорее собрать материалы».

Необходимые материалы:

Синий кристалл (уникальный) 1/1

Фрагмент винтовки Карла 0/1

Молниеносный скипетр Регера 0/1

Теневой лук Казана 0/1

Красный кристалл 0/20

Белый кристалл 0/20

Желтый кристалл 0/20

Черный кристалл 0/20

Эти четыре материала с кристаллами имели шанс выпадения из обычных монстров.

Однако остальные три редких материала были эксклюзивным оружием для трех боссов из белого серебра!

Винтовку разрыва Карла нужно было добыть на карте Дикой местности, у босса 10 уровня в Дикой местности, "Главного стрелка Карла".

Посох молний Регера добывался у Владыки Зеленого леса, "Гоблина грома Регера".

С другой стороны, лук теней Казана был несколько сложным. Его можно было получить только через испытательную миссию наставника лучников Казана (сложность — профессиональная).

Макрэй посмотрел на необходимые материалы.

Он немного подумал,

А затем,

Макрэй открыл онлайн-обмен и опубликовал информацию о запросе на покупку четырех кристаллов.

Что касается других трех материалов, он решил собрать их сам.

Причина была проста.

На этом этапе, кроме него самого, ни один игрок и ни одна гильдия не могли победить этих трех боссов.

...

Макрэй принял решение.

Он сразу же прошел через телепортационную решетку и покинул деревню начинающих № 777.

Он телепортировался в главный город, в который могли попасть игроки только 10 уровня и выше, — Гонас.

Было шесть главных городов, таких как Гонас, которые были окружены подземельями и монстрами низкого уровня. Эти шесть главных городов назывались "главными городами новичков".

Главный город был построен на равнине.

Обширная равнина делала улицы главного города Гоноса чрезвычайно просторными.

За пределами города был ров глубиной около десяти метров.

Белая городская стена и прозрачная речная вода под ней находились в полной гармонии.

<http://tl.rulate.ru/book/61411/3817442>