

Там было большое количество рецептов оружия, которые я разблокировал.

Я взглянул на описание некоторых из них.

Они были разделены на три основные категории: стандартное, магическое и демоническое. Каждый тип оружия имел разные требования для своего создания. От невероятно большого количества ресурсов, до контрактов и жертвоприношений. Однако каждое оружие имело и свои уникальные особенности и эффекты. Я просмотрел их одно за другим, представляя то, что получу в итоге.

Я решил вначале взглянуть на мечи.

-

<Крафт> {Стандартное оружие}:

...

[Алмазный меч]:

{1x} Закалённый алмаз;

{200x} Дерево.

~

[Платиновый меч]:

{4x} Платина;

{50x} Железо;

{10x} Золото.

~

[Обсидиановый меч]:

{5x} Obsidian;

{10x} Ultra-hardened stone.

-

Всё стандартное оружие не имело каких-то особых эффектов, но они все имели характеристики сильно превышающие таковые у имеющегося у меня оружия. Некоторые ресурсы, такие как [закалённый алмаз] создавались из другого материала. К примеру, тот же [закалённый алмаз] создавался из 50 алмазов и одного [ультра-закалённого камня], который в свою очередь создавался из 1000 камней каждый.

Далее я перешёл к магическому оружию.

-

<Крафт> {Магическое оружие}:

...

[Огнедышащий меч] – (Этот меч может выпускать пламя, которое полностью покрывает клинок. Огонь будет гореть пока пользователь не отменит его):

{1x} – Пламенный уголь;

{10x} – Закалённое железо;

{5x} – Платина.

~

[Клинок Крови] – (Меч становится сильнее по мере поглощения всё большего количества крови. Он предпочитает человеческую кровь звериной):

{10,000x} Мясо.

~

[Нож Электрика] – (Может производить тысячи вольт напряжения на клинке. Его можно отключать и включать по желанию):

{10x} Закалённая медь;

{10x} Закалённый цинк.

-

Тут были даже ресурсы требующие много разных материалов для создания. Для [пламенного угля], к примеру, требовалось 10 закалённого угля и [пламенный стержень], который в свою очередь требовал 100 угля, 50 железа и 1000 дерева.

Это было существенное вложение.

Как бы то ни было, лучшие оружия еще были впереди. Читая описания демонического оружия, мне казалось, что оно выглядело невероятно сильным.

[Каждое демоническое оружие содержит в себе демона. Его можно вызвать, чтобы он совершил разные манипуляции и усилил оружие. Лишь владелец оружия и другие пользователи демонического оружия могут вызывать демона. Если ваша сила воли станет слишком слабой, то демон может даже сбежать из оружия, в итоге оно станет пустым. Чтобы запечатать демона в оружии, вам нужно будет заключить контракт];

Однако рецепты для крафта были немного таинственными.

-

<Крафт> {Демоническое оружие}:

...

[Маюри-Люц-И] (Меч):

{1x} Контракт Маюри;

{100x} Ультра-закалённый камень.

~

[Азазель-Но-Ю] (Меч):

{1x} Контракт Азазеля;

{5x} Пламенный уголь.

~

[Ниджа-Тьян-Мо] (Меч):

{1x} Контракт Ниджа;

{50x} Закалённое железо.

-

Там не было ни одного описания рядом с оружием, но каждое из них подразумевало, что все они имели какие-то свои собственные специальные навыки. Из того что я увидел, мне захотелось попытаться заполучить [Маюри-Люц-И], так как камни были как раз тем ресурсом, который я мог с лёгкостью добыть после тренировки моих миньонов, также это довольно просто, постоянно собирать одни только камни. Я не был до конца уверен в том, какие последствия были за заключением контракта, но я мог попытаться получить его в любой момент, когда буду готов.

Я взглянул на своих миньонов и представил, как я начну собирать ресурсы для этого оружия.

Мне нужно будет обучить большинство моих миньонов-разведчиков в миньонов-разведчиков-шахтёров, чтобы они более эффективно собирали ресурсы для этого оружия. Имея на руках новых элитных миньонов, мне можно было пока не волноваться о моей боевой силе, хотя, во всяком случае, если я хочу напасть на другое поселение, то мне всё же потребуется приличная армия. Это будет немного неудобно организовывать таким образом моих миньонов, но, думаю, проблем не возникнет.

-

<Продвинутая система контроля>:

~

{Собирательный Взвод} (61 миньонов):

- 3х миньон-дровосек;

- 2х миньон-разведчик-шахтёр;

- 10х миньон-разведчик-дровосек;

- 6х миньон-разведчик-собиратель;

- 6х миньон-разведчик-охотник;

- 1х миньон-разведчик-фермер;

- 32х миньон-разведчик.

~

{Боевой Взвод} (30 миньонов):

- 1х продвинутый миньон-воин;

- 1х миньон-воин;

- 4х миньон-разведчик-мечник;

- 4х миньон-разведчик-лучник;

- 12х миньон-разведчик-боец;

- 8х миньон-разведчик.

~

{Рабочий Взвод} (5 миньона):

- 3х миньон-строитель;

- 2х миньон-разведчик.

!

~

Пока я займусь тем, что буду обучать моих миньонов шахтёрству. Кроме этого, я также написал несколько линий кода для моего миньона-прораба.

-

ВКЛ,

Когда {камни} > 1100,

создавать {ультра-закалённый камень}.

-

Вряд ли у меня в инвентаре хватит места чтобы уместить все эти камни, поэтому у меня просто не было другого выбора, кроме как создавать [ультра-закалённые камни] всякий раз, когда у меня будет слишком много камней. Я решил также взглянуть на свой инвентарь.

-

<Инвентарь> 3012/6350:

{1x} Малый Каменный Топор (Прочность 52%);

{1x} Серебряный меч (Прочность 94%);

{1x} Малый Каменный Меч (Прочность 79%);

{15x} железо;

{7x} золото;

{3x} алмаз;

{2998x} дерево;

{156x} яблоки;

{500x} листья;

{209x} мясо;

{504x} камни;

[Баланс токенов]: 29,872.

-

<Продать>:

{1x} Малый Каменный Меч = 0,5 токенов.

-

Хоть это и не была сделка века, но мне он просто был уже не нужен.

С этих пор у меня было чуть более 30 токенов, и я решил заглянуть в магазин, чтобы посмотреть на что я мог их потратить.

-

<Магазин> (Обновляется каждый день):

{Рецепт миньона-шахтёра} – 25 токенов;

{Первичное улучшение эффективности миньонов} – 10 токенов;

{Рецепт миньона-копейщика} – 7 токенов.

-

Идеально.

Очень удобно, что рецепт миньона-шахтёра можно было купить в магазине, так мне не придётся постоянно обучать моих миньонов-разведчиков в миньонов-разведчиков-шахтёров и, к тому же, он еще и работать будет более эффективно. [Первичное улучшение эффективности миньонов] тоже хотелось приобрести, но в этот момент мне больше нужны были миньоны-шахтёры.

Итак, я купил рецепт и взглянул на него.

Чтобы создать одного миньона-шахтёра нужно было 500 камня и 20 мяса. Это не было так уж дорого, как я того ожидал, во всяком случае мне всё же придётся тратить мои камни, чтобы делать больше миньонов-шахтёров, но это не было плохим вложением, у меня уже было достаточно для создания одного, и я решил создать его. Итак, у меня появился мой первый миньон-шахтёр.

Медленно но уверенно, я соберу достаточно ресурсов для создания этого оружия.

<>

<>

Заметки автора:

На случай, если вы забыли как работают некоторые вещи. Я, наверное, добавлю небольшую расшифровку в конце каждой страницы. Она объяснит некоторые новые навыки и другие вещи, поэтому рекомендую прочитать её.

[РАСШИФРОВКА]

<Навыки>:

{Перегрузка}: Когда миньон уничтожает врага, он получает временное усиление. Чем больше врагов и чем они сильнее, тем больше усилений в скорости и силе получает этот миньон.

{Отчаянная оборона}: Чем меньше здоровья у этого миньона, тем сильнее и быстрее он становится. Когда он поймёт что его вот-вот победят, то он активирует навык {Перегрузки} вместе с навыком {Вампиризм}.

{Дальнее видение}: Миньон может приближать своё видение, словно зум на камере. Чем дальше он от врага, тем сильнее становятся его атаки.

{Вампиризм}: Всегда когда миньон наносит урон врагу, он восстанавливает часть здоровья и выносливости пропорционально количеству нанесённому урону.

<http://tl.rulate.ru/book/77631/3286959>