

"Это последнее... должно быть".

Мои руки дрожат от напряжения. Такое ощущение, что в горле пересохло, а язык застрял.

Ни то, ни другое не должно быть возможным в VR.

"Из клыков я сделал мечи. Из чешуи я сделал доспехи. Из рогов я сделал лекарства. Из мяса я сделал блюда.

Осталось только переработать это".

Держа в руке, я взглянул на душу дракона.

Она была длинной. Пока что это было действительно долго.

VR-игра полного погружения для одного человека "World Maker". Она классифицируется как ролевая игра в воксельном стиле.

Основной сюжет игры заключается в том, что игрок - мико, которой была дана часть силы бога-создателя, чтобы вернуть мир, которым управлял бог разрушения.

Методы можно условно разделить на три: наполнение мира силой бога-создателя путем создания вещей, помощь и развитие жителей, живущих в бедности, и победа над монстрами - силами бога разрушения.

К слову, основной сюжет я закончил уже давно. Скорее, настоящее дело будет после ее окончания.

В конце концов, все, что составляет этот мир, включая траву, почву, камни, деревья, воду, еду и даже монстров, - это материалы для создания вещей.

И не будет преувеличением сказать, что количество возможных комбинаций предметов бесконечно.

Я, Риона Акидзуки(□□□□), тоже была одной из тех, кто начал играть в игры, потому что была очарована системой свободного творчества, и она играет уже несколько лет.

Например, игроки могут создавать свои собственные базы.

Какие материалы она использует, как устроен пол, чем украшена... все зависит от игрока.

От маленького домика до огромного замка - все может быть создано в зависимости от фантазии игрока.

Кстати, воксел - это слово, которое сочетает в себе объем и пиксель, а проще говоря, это мир, состоящий из набора кубиков.

Многие, но не все, материалы существуют в форме кубов, и когда копают землю, в земле открывается квадратное отверстие и получается кубик из почвы. а когда копают скалистую гору, в поверхности скалы открывается квадратное отверстие и получается кубик из камня.

Конечно, его можно переработать в другие формы, но один из способов получить удовольствие - создавать вещи с ограничениями кубика.

Существуют различные навыки для создания вещей. Горное дело, лесозаготовка, сельское хозяйство, ремесло, кулинария, кузнечное дело и т.д. и т.п. Существует множество навыков для созидания, но нет ни одного наступательного навыка.

Поднять один уровень навыка до МАХ - довольно сложная задача, но у меня все уровни навыков на МАХ.

.....Во-первых, есть вещи, которые нельзя сделать без повышения уровня навыка, и есть вещи, которые нельзя получить как материалы, так что, естественно, у меня нет выбора, кроме как повысить его.

Кроме того, даже если это одноразовое использование, если у вас одинаковое программное обеспечение и вы зарегистрированы как друзья, вы можете посещать миры друг друга.

Мне часто звонили друзья, и наоборот.

Вы можете похвастаться уверенностью в себе, которую вы заработали кропотливым трудом, и вас заставят это сделать. Делали вещи вместе и пускались в приключения в поисках материалов.

Все было весело.

Однако со временем один или двое бросили игру и уменьшились... в итоге я остался один. Конечно, если заглянуть в Интернет, то там все еще есть люди, играющие в эту игру, но мне не хотелось искать новых друзей.

Несмотря на это, я продолжал путешествовать по миру и создавать вещи.

Чтобы достичь цели "создать все предметы", многие пытались, но сдавались из-за большого количества рецептов предметов.

Так я бросил вызов скрытому боссу в игре, самому сильному монстру.

-Злому дракону Ouroboros Dragon.

При первой попытке я был убит мгновенно. Со второго раза не получилось, он побеждал снова и снова.

Я решил, что этот способ не годится, поэтому временно прекратил вызов и потратил много времени на подготовку, насколько это было возможно.

Я создал сильнейшее оружие - орихалковый меч. Острота, выносливость, святые атрибуты и все дополнительные эффекты, которые можно прикрепить, я прикрепил.

Для доспехов я создал все части из самого твердого метеорита. Я полностью зачаровал и ее.

Я создал большое количество предметов восстановления.

Я создал расходные материалы, которые временно увеличивают силу атаки и защиту.

Я создал свитки, накладывающие заклинания, и инструменты, наносящие урон, например бомбы.

Я создавал предметы до тех пор, пока ящик с предметами не заполнился. Ведь для игроков создание - это все.

Я много раз читал сайт захвата и даже бросил вызов, зная, что меня убьют, чтобы подтвердить темп боя.

.....На одном из сайтов: "Как бы вы на это ни смотрели, этот уровень сложности предполагает многопользовательскую игру. Проходить его в одиночку - пустая трата времени. Кто установил уровень сложности? Ты издеваешься над одиночными игроками, идиот?" Так было написано, но я был упрям и сказал: "Я обязательно покорю ее в одиночку!".

После периода подготовки я принял последний вызов с энтузиазмом: "Если я не смогу победить с этим, я уйду!".

И... после ожесточенной битвы, длившейся более часа, мне наконец удалось победить дракона Уробороса.

Правда, с трудом. Кроме меча, за который я схватился в конце, все мое снаряжение, включая запасное, потеряло прочность и было уничтожено. У меня закончились предметы атаки и было израсходовано 90% предметов восстановления.

Хотя все они могут быть воссозданы, учитывая время и деньги, которые на это уходят, это огромные затраты. "Оно того не стоит!" подумает большинство игроков.

Что заставило вас зайти так далеко? Конечно, есть материалы, которые нельзя получить без победы над ними, и есть предметы, которые нельзя сделать без материалов. В первую очередь, если вы не из тех, кто стремится к романтике, вы не сможете зайти так далеко.

И если вы создадите предмет, используя материал этого дракона, все рецепты, наконец, будут созданы. должны быть.

Мечи из клыков, броня из чешуи, эликсир из рогов, а кулинария из мяса. И наконец.

Аксессуары из души".create! "

Свет хлынул из моей руки, когда навык активировался. В то же время появляется системное сообщение.

<< Выберите один предмет для добавления. >>

"А? Разве такая информация существовала?"

Согласно рецепту, его можно создать, используя только душу дракона Уробороса.

И поскольку это предмет, созданный из материала сильнейшего босса, информация, которая кажется важной, как необходимость еще одного предмета, отсутствует на сайте стратегии... Хммм, вы удержались от спойлеров?

Если я ошибся в выборе и мне придется переделывать материалы заново, я заболею.как Нет, но если это так фатально, то информация будет выложена.....?

"... что ж, давайте продолжим".

Я подумал, стоит ли мне прекратить творить и собирать информацию, но последовал своей интуиции и выбрал определенный предмет.

Камень, в котором слабо чувствуется сила Бога-Создателя. Слезы - это радость или печаль?

Предмет, который я получил только два раза после нескольких лет игры.

Один, конечно, стал материалом для предметов, это ключевой предмет для выпуска рецептов предметов, связанных с Богом-Создателем.

Другой - тот, который, как я думал, нет смысла делать, поэтому я отложил его на долгое время, в конце концов, это был продукт, который не имел никакого применения до сих пор и продолжал спать в углу ящика с предметами.

Все рецепты уже были разблокированы, и не было других рецептов, требующих этот предмет, так что даже если бы я потерял его, было бы жаль, но не больно.

Это был ценный предмет, поэтому интересно, получил ли я больше одного, чтобы помочь тому, кто его потерял. Раньше я так думала, но теперь пришла к мысли, что, возможно, это было сделано по этой причине.

<< Вы уверены, что хотите выбрать этот предмет? >>

"Да"

Приостановленное делание возобновилось, и свет стал немного ярче.

Это тепло, холод, странные ощущения, которые никогда не испытывал раньше, возможно, потому что мой дух был возвышен.

Возможно, потому что это особый предмет, свет, который обычно исчезает в одно мгновение, спокойно исчезает только примерно через 10 секунд.

И то, что осталось на моей ладони...

● Кольцо Уробороса

Аксессуар, пропитанный силой первобытного дракона Уробороса.

Это был конец и начало. Что было разрушением и созиданием.

Когда пропавшая вещь будет восстановлена, она станет новой ■■.

[Неразрушимый атрибут].

Вкусовой текст, отображаемый вместе с предметом, заставил меня на мгновение почувствовать себя неловко, сказав: "Хм? Последовавшее за этим системное сообщение великолепно выбило меня из колеи.

<< Все предметы были созданы. >>

<< Звание [Создатель всего] будет присвоено. >>

"Я сделал это!"

Создайте все предметы.

Я хотел этого так сильно, что, можно сказать, страстно желал этого.

Титул был получен от системы, другими словами, доказательство того, что он определенно был достигнут.

Когда я осознал этот факт, мое тело переполнилось радостью, и в порыве я сжал кулак и поднял его в небо.

<< Загружено новое обновление. >>

<http://tl.rulate.ru/book/79667/2463134>