

"Мой SP восстановился, так что теперь пора строить!"

Говоря это, я складываю в кучу деревянные блоки. Это не сруб, созданный из деревянных бревен, а деревянные блоки.

Конечно, можно переработать его в деревянную доску, но сам материал не очень прочный и не может быть усилен, поэтому блочная форма обладает самой высокой защитной силой.

При повышении уровня навыка строительства здание будет укрепляться, что является большим преимуществом, поэтому я хотел бы повысить и этот уровень. Помимо этого, он также разблокирует рецепты зданий со специальными эффектами.

Пока что уровень навыка равен 1, и это моя первая база, поэтому я собираюсь сделать квадратную стену, не задумываясь о пригодности для жизни. Я не соглашусь, чтобы меня называли просто домом из квадратных блоков\*.

"Потому что позже я смогу расширить его настолько, насколько захочу, Как минимум, одна комната для кухни и столовой, одна комната для работы, и комната, которая удваивается как спальня и кладовая, это основы".

Я кладу доску в качестве перегородки в квадратную коробку, чтобы разделить ее на комнаты.

Я также копаю землю, чтобы сделать ее немного ниже, и заполняю ее деревянными блоками, чтобы сделать пол.

Затем я делаю оконные рамы и закрываю их досками, пока думаю о том, как получить стекло для них.

На входе я устанавливаю деревянную дверь и делаю потолок.

Хочу пояснить, что, хотя это и потолок, нет необходимости проходить длинный объект, такой как столб. В этой игре есть удобная функция, что блоки прилипают, просто поднося блок из стороны в сторону. Я рад, что функция старой игры не изменилась в новой.

"Я почти забыл про туалет... давайте просто сделаем столовую немного меньше".

Силой бога-создателя можно сделать удобрение, просто поставив туда банку и использовав ее.

Мне неохота его собирать, поэтому я хочу побыстрее получить магические камни и автоматизировать это.

Магический камень - это, как следует из названия, камень, пропитанный маной.

Основной способ их получения - собирать их или убивать монстров. При первом способе вы не сможете получить много на начальном этапе, а при втором монстры не появляются, пока вы не попадете в зону, где сильна сила Бога Разрушения, или в подземелья, которые разбросаны в разных местах, или когда наступит ночь и начнут появляться монстры.

Время восхода солнца называется временем Бога Созидания, а время захода солнца - временем Бога Разрушения.

Когда наступает время Бога разрушения, монстры спаунятся с большой скоростью, поэтому нужно быть очень осторожным.

Хотя было время, когда я не спал ночами и охотился на монстров ради материалов после того, как получил все снаряжение.

Кроме того, даже если вы израсходуете всю ману из волшебного камня, вы сможете восполнить ее, расходуя МР. Однако он может периодически ломаться, поэтому его можно считать расходным материалом.

"Фух... Может быть, починим личную комнату?"

Кухня, которая удваивается как столовая, пока все не успокоится, я могу готовить снаружи, сидеть на полу и есть, так что давайте сделаем это позже.

Пока что в рабочей комнате есть верстак и простая печь. Остальные вещи потребуют времени, так что давайте добавим их позже.

Верстаки используются для изготовления предметов, не требующих специальных инструментов, таких как кузнечные домны и алхимические котлы, и, за исключением очень простых предметов, необходимы для большинства процессов изготовления предметов. Когда общий уровень мастерства превысит определенное значение, ранг верстака повысится.

В спальне я сразу же поставил деревянную кровать, сделанную с помощью верстака.

Сон на кровати восстанавливает ЛР и МР, поэтому она очень важна. Однако матрас кровати сделан из травяной соломы, собранной в округе, и при одном взгляде на него мне становится щекотно. Поэтому мне срочно нужен хлопок.

Также важно создать ящик для хранения, который представляет собой ящик для предметов установочного типа.

Несмотря на то, что в одной рамке ящика для предметов можно разместить до 999 предметов, у меня просто 10 рамок в QАbox и 100 рамок в ящике для предметов, количество предметов в этой игре не настолько мало, чтобы вы могли обладать всеми предметами только этим.

Поэтому, хотя вы не можете свободно доставать их во время игры, важно подготовить другой способ хранения предметов. Поскольку это хранилище вмещает всего 10 рамок, любой игрок установит большое их количество.

"О нет, уже так поздно. Я должен был сделать это первым".

Когда я высунул голову из оконной рамы и посмотрел на небо, солнце сместилось примерно на 45 градусов от своей вершины. По приблизительным подсчетам, время около 15:00.

Проводить ночь без каких-либо контрмер на ранних стадиях игры без должного снаряжения - почти самоубийство. Вот почему я должен поторопиться и подготовить самый важный объект сейчас, чтобы пережить ночь.

"Дерево... Нет, давайте сделаем его из камня. Я должен быть в состоянии сделать его, потому что мой уровень мастерства вырос".

Я заставляю два каменных блока появиться на верстаке.

То, что я собираюсь сделать, это... статуя Бога-Создателя.

Боги существуют в этом мире. Есть несколько столпов, таких как бог огня и бог воды, но самый главный - это, конечно, бог творения.

И когда мы, игроки, которые являются мико, начинаем молиться статуям, которые имитируют образ бога творения или других богов, мы иногда можем получить различные блага, такие как благословения, но чаще всего ничего не происходит.

Есть три важных преимущества, которые можно получить, молясь образу бога-творца. С другими богами они будут меняться, но это история для другого раза.

Первое - это то, что вам будет показан следующий ход действий в виде оракула. Поскольку это игра с высокой степенью свободы, вы не обязательно должны ему подчиняться, но в основном лучше подчиниться, потому что вы получите очки опыта за навыки прорицания.

По мере повышения уровня мастерства, иногда даже без необходимости молиться, даются оракулы.

Второе - приобретение новых навыков. Дарование святого атрибута и зачарований довольно важны в этой игре.

И третье, это функция, без которой не обойтись не только в начале, но и до самого конца, - создание предмета развертывания святилища.

Как я уже упоминал, ночь - это время Бога Разрушения, и монстры будут нападать на вас, если у вас нет контрмер, поэтому вы не сможете спокойно спать в такой ситуации.

Поэтому предмет расширения "Святилище" используется для превращения базы в святилище, которое не позволит монстрам проникнуть внутрь. Используя его, вы также сможете передохнуть в подземелье, поэтому он должен быть у вас всегда.

Кстати, самый простой рецепт элемента расширения святилища - святая вода, для изготовления которой требуется только вода. Вот почему я сначала искал реку.

Ну, все это знания из предыдущей игры, но... до сих пор не было почти никаких изменений, у меня нет выбора, кроме как думать, что эти функции те же самые и пытаться сделать это. Я не хочу оказаться неподготовленным из-за своей недалекости в управлении временем.

"...Творение, [каменная статуя бога-творца]".

У статуи бога-творца тоже есть ранг. Самый низкий - дерево, а выше - камень. По мере того, как улучшается материал, улучшаются и преимущества. Это вопрос жизни или смерти, поэтому мы должны сделать лучшее, что можно сделать сейчас. .... Ну, это просто второй снизу.

Когда навык активирован, каменный блок окутывается светом и меняет свою форму, как кусок глины.

Примерно через 10 секунд свет угас, и перед нами предстала красивая женщина с нежным выражением лица... каменная статуя Бога-Создателя.

Высота около 80 сантиметров, значит масштаб примерно 1:2? Нет, это бог, поэтому масштаб может быть более огромным.

С нежным взглядом, распущенными волнистыми волосами, доходящими до талии, в тоге на теле, создающей впечатление элегантности, и некоторыми частями, которые ведут себя очень напористо... Во многих отношениях у Бога Творения много поклонников. Мне она тоже нравится.

"Я должен сделать алтарь, чтобы закрепить ее. Он так занят..."

Поскольку время восхода солнца называется временем бога-создателя, существует правило, что статуя бога-создателя должна быть установлена под открытым небом и освещена солнцем. Кстати, это условие соблюдается, даже если на улице пасмурно или идет дождь.

Строительство алтаря имеет тонкий эффект вверх, но для этого нужно поднять как навык строительства, так и навык прорицания.

Раскапываю землю и заполняю ее каменными блоками, чтобы она была похожа на кирпичи. Создаю вокруг нее каменные столбы через равные промежутки и сажаю собранные мною семена цветов, и, наконец, в центре, который был приподнят по сравнению с полом, аккуратно ставлю каменную статую бога-создателя.

"Ну, пока все в порядке... Пока я не забыл, мне нужно сделать святую воду".

Закончив делать святую воду, я задумался, есть ли еще какие-нибудь важные дела... и проверил задания. Да, работа, которую нужно было сделать в первый день, закончена.

"Тогда давайте поздороваемся с Богом Творения".

.....Хотя, возможно, это было первое, что мне следовало сделать с момента прихода в этот мир.

Особого способа молиться не существует, поэтому я дважды хлопнул в ладоши, как в святилище, а затем закрыл глаза.

"Бог Творения, благодарю тебя за твои благословения, пожалуйста, присмотри за мной".

Когда я произнес это устами, свет, достаточно сильный, чтобы его можно было увидеть даже с закрытыми веками, охватил это пространство.

Когда я удивленно открыл глаза, каменная статуя бога-создателя излучала свет, устремляя столб света в небо.

"Это эффект, который появляется, когда оракул достигает?"

В предыдущих работах это был просто небольшой световой эффект, который заканчивался коротким диалогом или передавался как системное сообщение, поэтому, когда я поднял голову, делая глупое лицо при виде явления, которое вижу впервые, шар света начал медленно опускаться.

Когда он остановился на высоте чуть выше каменной статуи, на этот раз он постепенно изменил свою форму, превратившись в нежную женщину, которую я помнил, что видел много раз, или, скорее, видел прямо сейчас.

"... Бог Творения?"

Я сравнил появившуюся женщину и каменную статую, которой молился некоторое время

назад, и тихо прошептал.

\*Примечание переводчика : здесь был использован термин под названием "тофу-хаус" (豆腐屋) термин, используемый японскими геймерами для описания домов, сделанных в minecraft и других воксельных играх, который описывает простой квадратный дом, который легко построить в начале игры, это часто уничижительный термин.

<http://tl.rulate.ru/book/79667/2463160>