

[Ник: Ночной клинок]

[Уровень: 1]

[НР: 60/60]

[Мана: 35/35]

[Атака: 10]

[Защита: 6]

[Сила: 5]

[Ловкость: 5]

[Жизнеспособность: 6]

[Умственная сила: 7]

(Нажмите, чтобы увидеть более подробную информацию об атрибутах: голод, усталость ...)

1 свободное очко атрибута, свободное очко умения: 0

[Оборудование: отсутствует]

[Жизненные навыки: отсутствуют]

[Боевые навыки: отсутствуют]

[Предметы рюкзака: книга жизненных навыков * 1, простой стол для инструментов * 1, золотые монеты * 10]

Су Мин открыл свою личную панель и проверил ее.

Каждый игрок, который вошел в игру, будет иметь свои личные атрибуты, отображаемые в данных для проверки.

Панель статуса Су Мина была настолько обычной, насколько это возможно.

Когда он увидел предметы в своей сумке, Су Мин пришел в восторг.

Будучи опытным игроком в своей предыдущей жизни, он был очень хорошо знаком с этими двумя предметами.

Эти два предмета можно было бы назвать божественным оружием для начального развития новичка.

Су Мин достал из сумки книгу "Жизненные навыки" и держал ее в руке.

Его обложка была светло-желтой, и казалось, что она сделана из овчины.

Когда он перелистнул на первую страницу, появились строки текста.

[Оценка]

[Требование для активации: 1 свободное очко навыка]

На второй странице.

[Собирать]

[Требование для активации: 1 свободное очко навыка]

Третья страница.

[Укрощение]

[Требование для активации: 3 бесплатных очка навыков]

Су Мин продолжал листать страницы.

Четвертая страница, пятая страница...

[Кузница]

[Шить]...

Каждая страница содержала жизненный навык.

Кроме сбора и оценки первых двух страниц, для активации которых требовалось всего 1 очко навыка, для активации остальных навыков требовалось 3 очка навыка.

Бесплатные очки навыков в игре были очень редки, и только при повышении уровня можно было получить 1 свободное очко навыков.

Поэтому игроки не могли активировать все жизненные навыки, и они могли только распределять очки навыков в соответствии со своими потребностями.

На данный момент у Су Мина не было очков умений, поэтому он мог только положить книгу умений в свою сумку.

Что касается простого стола для инструментов, его можно было использовать для изготовления различных простых инструментов, но условием было то, что требовались различные материалы.

Гулу!

В этот момент Су Мин почувствовал чувство голода. Это был сигнал от его мозга, который распространился по всему его телу.

Су Мин сразу заметил, что состояние его тела начало ухудшаться.

Такова была реальность игры. Если вы были голодны, вам нужно было поесть. В противном случае ваша физическая сила и другие атрибуты уменьшились бы, и вы были бы настолько голодны, что позже было бы трудно ходить.

Если бы они не ели несколько дней, игроки действительно умерли бы с голоду.

С его богатым опытом выживания он, естественно, не допустил бы такой мелкой ошибки. Он

осмотрел свое окружение.

Вскоре его взгляд остановился на лесу неподалеку.

Там было сочное зеленое и ярко-красное пятно, очевидно, полное лесных ягод.

Су Мин быстро подбежал и схватил ветку дерева, которая была полна фруктов. Он осторожно снял их и положил на землю.

Очень быстро земля наполнилась яркими и сочными фруктами.

Он взял ягоду размером с кулак и откусил большой кусок. Сразу же, аромат и сок фруктов вырвались у него изо рта.

После того, как Су Мин съел два из них, желудок был полон.

Оставшиеся фрукты на земле были положены в его рюкзак один за другим. Хотя он мог съесть только дюжину из них, этого было достаточно, чтобы утолить голод на один или два дня.

Теперь, когда он был сыт, пришло время собирать материалы и делать инструменты!

Су Мин подумал.

Этот мир был в своем первобытном состоянии. Не было никакой безопасной зоны, о которой можно было бы говорить, и опасность могла появиться в любое время.

Они могут быть окружены стаей диких волков во время прогулки, или гигантский орел может упасть с неба.

Инструменты, которые Су Мин мог изготовить на данный момент, были очень простыми. На самом деле, они могут быть даже грубыми.

Например, каменный топор, сделанный из дерева и камня.

Эти материалы были повсюду.

Су Мин порылся на берегу реки и вскоре нашел камни, которые он собрал.

Затем он отправился в лес.

Уровень опасности в лесу был намного выше, чем на плоской равнине.

В темном углу может прятаться ядовитая змея, а на ветках могут висеть ядовитые ульи.

К счастью, Су Мин был игроком уровня костяной пыли, поэтому у него был большой опыт выживания.

Он осторожно шел по лесу в поисках необходимых ему материалов.

Было два основных материала. Одна из них была прочной деревянной палкой, а другая - ротанговой.

Деревянные палочки было легко найти, поскольку их можно было найти повсюду. Однако виноградные лозы были более хлопотными, поскольку они могли расти только на

определенных растениях.

Шуа-шуа-шуа!

Дул прохладный ветерок, и из леса доносились шуршащие звуки.

Су Мин согнул спину и пошел легкими шагами. Его острый взгляд был как у старого охотника, когда он осматривал свое окружение.

Внезапно он обрадовался.

“Так много ... виноградных лоз!”

В лесу впереди росли большие участки виноградных лоз.

Несмотря на то, что он был вне себя от радости, Су Мин не ослабил бдительности. Он медленно и тихо приблизился.

Вот так, через полчаса, Су Мин собрал достаточно материалов и вышел из леса.

Он достал простой верстак и положил материалы сбоку.

Немного подумав, Су Мин взял связку лозы и приготовился сделать доспехи из ротанга.

Эти лозы были жесткими, блестящими, гладкими на ощупь и чрезвычайно эластичными. Если бы они были превращены в доспехи из ротанга, они могли бы эффективно защищать тело.

Су Мин вырывал лозы одну за другой. Его движения были искусными, а техника - блестящей. Постепенно формировалась броня из виноградных лоз.

[Вы создали отличную броню из ротанга!]

С появлением приглашения был создан первый инструмент для входа в игру.

Су Мин удовлетворенно посмотрел на это.

Виноградная броня

[Редкость: белый]

[Оценка: высшая]

[Атрибуты: защита +5]

[Описание: Сплетен из прочного ротанга. Превосходная техника значительно повышает защиту доспехов из ротанга.]

“Это на самом деле добавило столько защиты!”

Когда Су Мин увидел атрибуты, он тоже был шокирован.

Предметы и снаряжение в этой игре были в порядке: белый, зеленый, синий, фиолетовый, оранжевый, золотой...

И каждый класс был дополнительно разделен на разные классы: низший, обычный, высший,

совершенный, за пределами совершенства и так далее.

Чем выше класс и редкость предмета, тем сильнее его атрибуты.

Вообще говоря, новый игрок без каких-либо навыков крафта мог создавать предметы только низкого качества.

Однако Су Мин использовал воспоминания, которые у него были раньше, и технику, которую он вырезал в своих костях, чтобы значительно повысить качество доспехов из ротанга на два уровня.

Он вспомнил, что некачественная ротанговая броня, которую он сделал в своей предыдущей жизни, добавила только 1 очко к защите.

Можно только представить, насколько велик разрыв.

Как только он закончил с броней лозы, Су Мин надел ее.

Он скрутил свое тело и прыгал вокруг, только чтобы найти неожиданную посадку. Это ни в малейшей степени не мешало его движениям.

Затем он начал делать следующий инструмент, каменное копье.

Изготовление каменного копья было относительно простым, но заняло много времени.

Он положил длинный и острый камень на стол для инструментов и продолжил его затачивать.

Примерно через полчаса шлифовка была завершена, и ее можно было использовать в качестве наконечника копья.

Затем Су Мин достал деревянную палку и связал их вместе виноградной лозой.

[Вы сделали прекрасное каменное копье!]

В этот момент пришло системное уведомление.

Су Мин как раз собирался проверить свои атрибуты, когда в его ушах зазвенело другое уведомление.

[Вы постоянно делали отличные инструменты с отличными производственными навыками. Вы разблокировали жизненный навык 'Производство'.]

<http://tl.rulate.ru/book/80768/2729438>