

Пожалуйста, спроектируйте предмет.

Передо мной появились пустые чертежи, что меня немало озадачило.

«Спроектировать? И как же мне, интересно, сделать это?».

Ответ на этот вопрос был прост. От меня не требовалось визуализировать какое-то современное оружие, вроде танка или реактивного истребителя. Всё, что мне было нужно, – это начертить ориентировочный макет меча. Другими словами, проектирование включало в себя лишь задание определенных параметров и формы.

Некоторое время поразмыслив, я начал водить по чертежам своим пальцем. Судя по всему, применялся некий эффект коррекции, поскольку изображение прекрасно отображало мои мысли.

«Мне нужно сделать его максимально крутым».

Во-первых, длина лезвия должна была составлять 2 метра, в то время как его ширина – 80 сантиметров. Толщина изделия – 8 сантиметров. Длина рукояти была установлена на уровне сорока сантиметров.

«... Гм, такие двуручные мечи можно увидеть где угодно».

Готовое изображение явственно доказывало пределы моего бедного воображения, а потому, некоторое время поломав себе голову, я изменил форму лезвия на нечто более изогнутое, после чего удлинил его до трёх метров.

«Уже лучше».

Конечный проект был весьма неплох и напоминал собой гигантский ятаган с короткой рукоятью. В то же время весил он как стандартный двуручный меч.

«Он чем-то напоминает собой акулу. Часть меча выглядит как акулий плавник, в то время как конец рукояти смахивает на её хвост».

Некоторое время я восхищался законченной работой, после чего объявил:

– Да! Я определенно придумал что-то сложное и крутое!

Клинок создавал впечатление плывущей акулы. Если бы я вытянул его перед собой, то у людей сложилось бы ошибочное впечатление, что я держу в руках не меч, а живую акулу.

«Хм-м, проектировать оружие – достаточно интересно. Как только я заработаю денег и верну долг, мне нужно будет сменить свою профессию с разнорабочего на дизайнера».

Чувствуя моральное удовлетворение от проделанной работы, я нажал в нижней части чертежа кнопку «ОК».

Вы уверены?

Как только Вы подтвердите создание проекта, количество доступных производственных технологий уменьшится на 1.

– Да.

Как только я ответил на поставленный вопрос, чертёж быстро покрылся цифрами и какими-то обозначениями. Судя по всему, игровая система производила расчёты, а также вычисляла детали, которых мне не хватало в этом наскоро состряпанном проекте. И вот, через некоторое время появился улучшенный и вполне завершённый проект меча. Сам же чертёж был сплошь покрыт разнообразными вычислениями и сносками.

– А-а?

Тем не менее, я полностью понимал каждую цифру и формулу, содержащуюся на чертеже. Просмотрев содержимое проекта, я проверил, нет ли в нём каких-либо ошибок. И это... Это было по-настоящему потрясающе. Я понял тяжелейшую технологию, которую никогда прежде в глаза не видел.

- Компенсационный эффект моего класса!

Это было действительно здорово. Я чувствовал себя настоящим великим кузнецом.

И вот, пока я восхищался своим творением, передо мной появилось окно с уведомлением.

Пожалуйста, опишите, какими параметрами должен обладать предмет.

- Точно! Пришло время для самой важной части!

Взволнованно потеряв руки, я начал с максимальной тщательностью описывать всё, что хотел увидеть в своём клинке.

- Это выдающееся оружие. Сила атаки составляет один миллион... Нет, более десяти миллионов единиц, при этом его вес - всего лишь одна единица. Никаких требований по уровню у него нет. Первая функция - возможность поглощать здоровье противника при каждом ударе. Вторая - может приводить к падению метеоритов. Так, а ещё враг должен безоговорочно умирать всего от одного удара. Естественно, меч игнорирует любую защиту. Ну и его должно быть как минимум достаточно, чтобы убить хотя бы одного дракона.

Недопустимые вводные данные.

Производительность и параметры предмета не могут задаваться в произвольной форме.

Производительность и параметры предмета определяются автоматически с учётом используемых материалов, дизайна и описанных функций.

... Очень жаль.

Разочарованно покачав головой, я попытался сделать объяснение максимально подходящим

под заявленные требования.

– Это двуручный меч, но благодаря своей необычной форме он обладает превосходной проникающей способностью. Его выступающая часть, напоминающая плавник акулы, позволяет совершать неожиданные атаки и даже может пробивать броню. В качестве материала используется синий орихалк, а потому меч лёгкий и долговечный. И... И... Ну, этого достаточно.

Неужели у меня были настолько маленькие игровые познания и словарный запас? Единственное, что я знал про синий орихалк, так это то, что он был лёгким и долговечным. Однако никакой другой информацией я не владел, а потому и не мог описать прочие достоинства своей работы.

– Тогда... Просто...

Внезапно я почувствовал, словно кто-то ударил меня молотом по затылку. Это было запоздалое прозрение, но если в качестве основного материала я закладывал синий орихалк, разве для его создания мне не нужно было обзавестись им?

«Я болван».

Указанный материал выпадал из босса 200-го уровня, в то время как я не мог похвастаться даже 1-ым. Я мог купить его у других людей, но эта задача также была не из простых, потому что предложений было немного, а цена – заоблачной. Это означало, что созданный мною проект был абсолютно бесполезен!

– Отмена! Отмена навыка! Стереть всю информацию!

На создание проекта уже была использована одна из доступных производственных технологий. Если Вы отмените навык, количество доступных производственных технологий не изменится.

Вы уверены, что хотите отменить создание оружия?

– ... Нет.

Это было очень плохо. Перед тем, как использовать неизвестный мне навык, я должен был тщательно всё изучить и обдумать.

Пожалуйста, укажите название.

– Э-эх, вот дерьмо.

Вы уверены, что хотите назвать предмет «Вот дерьмо»?

– Что за чушь? Нет, конечно! Подождите!

Впрочем, подходящее название пришло мне в голову достаточно быстро.

– Полный провал.

Вы уверены, что хотите назвать предмет «Полный Провал»?

– Да.

Да, это был полный провал, поскольку я изначально не должен был создавать нечто вроде этого меча. И вот, пока я сокрушался касательно потери одной драгоценной производственной технологии, перед моими глазами появилась информационная сводка о черновом варианте клинка.

«Полный Провал»

Рейтинг: уникальный~легендарный.

Вес: 550.

Параметры уникальной версии предмета:

Прочность: 699/699.

Сила атаки: 733~1,621.

Защита: 50.

Эффекты:

Ловкость: +30.

С небольшой вероятностью вражеские атаки будут заблокированы.

С определенной вероятностью будет активирован навык «Пять Совмещённых Ударов».

С высокой вероятностью будет активирован навык «Разрезание».

Если противник на 20 и более уровней ниже обладателя клинка, он гарантировано подвергнется эффекту «страха».

В тёмных местах сила атаки клинка возрастает на 20%.

Параметры легендарной версии предмета:

Прочность: 1,090/1,090.

Сила атаки: 874~1,820.

Защита: 80.

Эффекты:

Ловкость: +50.

С небольшой вероятностью вражеские атаки будут заблокированы.

С определенной вероятностью будет активирован навык «Пять Совмещённых Ударов».

С высокой вероятностью будет активирован навык «Разрезание».

Экипировав предмет, Вы получите возможность использования навыка «Рассечение Пополам».

Если противник на 20 и более уровней ниже обладателя клинка, он гарантировано подвергнется эффекту «страха».

В тёмных местах сила атаки клинка возрастает на 20%.

Данный клинок был разработан легендарным кузнецом. Это двуручный меч, однако благодаря своей уникальной форме он обладает повышенным режущим уроном. Своей формой он напоминает главного морского хищника – акулу, вселяя тем самым страх в сердца врагов. Выступающая часть на лезвии увеличивает защиту его обладателя.

Благодаря природе синего орихалка, во тьме клинок способен наносить повышенное количество урона.

Требования:

Уровень: 300 и выше.

Сила: 5,000 и выше.

Владение Мечом: 8-ой высший уровень.

- ... Ик!

Удивительно. Это был вовсе не полный провал, а мастерски выполненное оружие. Более того, оно было одним из самых внушительных, о которых я вообще когда-либо слышал.

Я просто не мог в это поверить.

Я наконец-то получил возможность стать богатым. Заняв у кого-то денег, я мог бы купить синий орихалк и выставить клинок на аукцион. А за вырученные деньги смог бы погасить все свои долги да ещё и неплохо подзаработать!

Этот класс и вправду был легендарным! Настоящая курица, несущая золотые яйца!

- ... М-м?

Однако когда мой взгляд опустился до строки с надписью «Требования», моё чувство эйфории замерло.

- Для него нужен 300-ый уровень...?

Два дня назад я слышал, что человек, занимающий первое место в общеигровом рейтинге, обладал примерно 250-ым уровнем.

- Однако, трёхсотый...!?

Вместе с этим, данная проблема была не единственной.

- 5,000 Силы!?

На каждом уровне игроку предоставлялось всего десять очков распределения. Даже если кто-то решил бы все свои свободные очки вкладывать исключительно в Силу, практически невозможно было получить 5,000 очков Силы на 300-ом уровне, даже учитывая экипировку и титулы, повышающие характеристики.

- Существуют классы, которые получают дополнительные очки Силы, но это тоже происходит не часто. Да и вообще, какой болван будет вкладывать все свободные очки распределения в Силу?

Ну и в довершении, владелец клинка должен был обладать 8-ым высшим уровнем Владения Мечом. В настоящее время кузнец, занимающий первую строку в рейтинге, мог похвастаться навыками всего лишь среднего уровня. Учитывая это, я попросту себе не представлял, сколько

времени могло потребоваться, чтобы кто-то добрался до 8-го высшего уровня.

Даже если мне удастся создать «Полный Провал», в ближайшем будущем никто попросту не сможет использовать его. Это означало, что и его продажа будет невозможной. Таким образом, моя мечта о золотых горах была развеяна. Как и следовало из названия, «Полный Провал» оказался полным провалом.

- ... Вот и всё. Белых полос в моей жизни не будет. Никогда...

Я был очень расстроен, но спустя какое-то время решил посмотреть на ситуацию с иной точки зрения. Сперва мне нужно было выяснить, почему у созданного мною предмета появились такие баснословные требования. И найти ответ на этот вопрос оказалось нетрудно.

- Я не должен был пытаться сделать его безоговорочно хорошим.

Команда разработчиков «Satisfy» сумела завоевать людские сердца по той простой причине, что игра была максимально сбалансирована. «Полный Провал» относился не к той категории вещей, которые можно было получить в ходе охоты или на рейде. При достаточном количестве материалов, подобные клинки можно было производить бесконечно. Именно поэтому система установила ограничения на игровые предметы, которые могли нарушить внутриигровой баланс.

«Кажется, наибольшая роль здесь уделяется творческим способностям...».

У навыка Создания было ограниченное количество применений, а потому его следовало использовать с максимальной осторожностью. В связи с этим я решил на какое-то время условно запечатать его. Мне нужно было создавать и продавать превосходные предметы, которые не нарушали бы баланс и при этом позволяли бы заработать денег. Однако торопиться тоже не следовало.

Я должен был относиться к Созданию как к конечному оружию, способному помочь в битве с более сильным противником.

«Этот навык предназначен для меня. Если я попаду в критическую ситуацию, то смогу создать предмет, который поможет мне выбраться из неё».

В качестве простого примера можно было привести следующий. Столкнувшись с опасным боссом, способным наносить огромный урон от огня, я мог бы создать и экипировать предмет, значительно увеличивающий моё сопротивление огню.

Создавая предметы не для продажи, мне можно было не беспокоиться о требованиях к их использованию. Одним из самых больших преимуществ моего класса было отсутствие каких-либо ограничений на предметы, которые я хотел экипировать. Таким образом, создавая

похожие на «Полный Провал» предметы, я получил бы возможность продемонстрировать куда большую силу, чем у меня была, даже с учётом штрафов.

Итак, очистив свой разум, я посмотрел на то, что именно требовалось для создания «Полного Провала». Как оказалось, наибольшая проблема заключалась в материалах. Чтобы создать «Полный Провал», мне нужно было обзавестись огромным количеством руды синего орихалка.

«Даже рукоять создана из синего орихалка... Было ошибкой выбирать в качестве материала один лишь синий орихалк. Если бы я использовал и другие материалы, количество требуемой руды было бы на порядок меньшим».

Тем не менее, я видел невероятные возможности «Полного Провала», а потому был полон желания как можно скорее создать его и начать использовать. Если бы я смог обзавестись таким мечом, моя боевая мощь подскочила бы до небес. Однако, так или иначе, ни «Полного Провала», ни требуемых для его создания материалов у меня не было.

«Ладно, сожалеть о чём-то несуществующем – пустая трата времени. Нет, подождите-ка. Я ведь могу присоединиться к группе, идущей в рейд на Лесного Хранителя? Кажется, тот воин говорил, что уровень не имеет значения».

Вспомнив об этом, я поспешно зашагал к центру площади. А затем, отыскав чернокожего человека с ID «Тобан», я решительно заявил:

– Я хотел бы принять участие в рейде на Лесного Хранителя.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/307905>