Глава 11

[Создай предмет.]

Передо мной появился чистый чертеж. Я был поражен.

«Набросать? Но как мне это сделать?»

Я вспомнил, что я должен делать. Вместо того чтобы, представлять себе современное оружие, такое как танки и истребители, мне нужно было нарисовать меч. Разве главное в этом не форма? Я принялся усиленно размышлять и начал очерчивать линию на чертеже пальцем. Появился эффект корректировки, и изображение идеально отображало мои мысли.

«Мне нужно, чтобы он был крутым».

Сперва я сделал лезвие меча длиной в 2 м, шириной в 80 см и толщиной в 8 см. Длина рукояти составила 40 см.

«…Это обычный двуручный меч, каких много где угодно».

Готовая картина продемонстрировала пределы моего скудного воображения. Я на мгновение задумался, прежде чем мне в голову пришла хорошая идея. Я изменил форму лезвия на изогнутую, как у ятагана, и увеличил его длину до 3 м.

«Пойдет?»

Мне понравилась готовая картинка. Она была похожа на большой кривой меч с небольшой рукоятью. В то же время, она обладала внушительным весом двуручного меча.

«Она напоминает мне профиль акулы. Часть клинка похожа на акульий плавник, а конец рукояти выглядит как акульий хвост».

Я некоторое время любовался законченной работой.

«У меня получилось нечто изысканное и крутое!»

Это произведение производило впечатление плывущей акулы. Если бы я держал его в руках, некоторые могли бы по ошибке подумать, что я несу акулу и, возможно испугаться.

«Никогда не думал, что у меня настолько хорошо получается разрабатывать дизайн. Когда разбогатею и расплачусь с долгами, пожалуй, сменю специальность и займусь дизайном».

Я испытал невероятное удовлетворение, нажав кнопку «OK» в нижней части чертежа.

[Вы определились? После завершения чертежа число ваших созданий, доступных навыку творения, уменьшится на один.]

«Да».

Стоило мне ответить, и чертеж быстро заполнили цифры и обозначения. Велись расчеты. Казалось, система вычисляла детали, которых не хватало в моем проекте. Спустя какое-то время появился усовершенствованный и завершенный чертеж. Чертеж запестрел кучей жаргонных слов и сложных чисел.

— Э?

Я хорошо понимал жаргон и числа, которые заполнили чертеж. Я изучил содержание проекта и проверил, нет ли каких-либо ошибок. Это было удивительно. Я понял, как создавалась конструкция предмета, которую я никогда раньше не видел и не изучал.

«Эффект компенсации класса!»

Это было действительно здорово, я почувствовал себя настоящим кузнецом. Когда я любовался им, всплыло окно уведомления.

[Пожалуйста, опишите характеристики предмета.]

«Точно! Наконец осталась самая важная часть!»

Я был взволнован.

«Это потрясающее оружие. Ударная способность миллион… нет, даже больше 10 миллионов, а вес всего один. Уровень значения не имеет. Также есть возможность выпивать здоровье с каждой атакой. Может вызывать падение метеоритов. Враг однозначно умрет с первого удара. Естественно, защита игнорируется. Но, во всяком случае, такого оружия хватит, чтобы охотиться в одиночку на дракона».

[Это невозможно. Характеристики и возможности предметов нельзя устанавливать произвольно. Характеристики и возможности определяются, принимая во внимание использованные материалы, дизайн и описание характеристик.]

… Жаль.

Я старался сделать как можно лучше описание.

«Это большой меч, но благодаря необычной форме, его режущая сила просто огромная. Выступающая часть, напоминающая плавник акулы, позволит наносить неожиданные удары и даже пробивать броню. В качестве материала используется голубое орихалк, поэтому он легкий, но прочный. И… и… и… в общем, пока что достаточно».

Неужели столь скуден мой словарный запас? Я была ужасно смущена. Во-первых, я лишь знала, что синий орихалк лёгкий и прочный. Я не знала точных характеристик, поэтому не могу объяснить достоинства.

“Тогда… просто…”

Внезапно, я получила удар молотом по затылку. Меня осенило, но с большой задержкой: если я проектирую с использованием синего орихалка в качестве материала, разве мне не нужен этот самый синий орихалк для изготовления предмета?

“Я влипла”.

Монстр, босс 200 уровня, сбрасывал этот материал, а я была всего лишь 3-го уровня. Я могла бы купить его у кого-то, но это было не так просто, ибо предложение было невелико, а цена зашкаливала. Это означало, что мой проект мог устареть!

“Отменить! Отменить навык! Очистить всё!!”

[Создание чертежа уже поглотило одного из доступных пользователей навыка создания. Даже если вы сейчас отмените навык, количество доступных использований не будет восстановлено. Всё ещё хотите отменить?]

“…Нет”.

Это было нехорошо. Я допустил ошибку в логике. И это был навык, который нужно было использовать с осторожностью, после глубокого обдумывания и изучения.

[Пожалуйста, назовите предмет.]

«Эмм… гхм…»

[Вы приняли решение назвать его «Гхм…»?]

«О чём вы говорите? Пожалуйста, подождите! Чёрт, что это такое?»

Я не тратил много времени на беспокойство.

«Провал».

[Вы приняли решение назвать его «Провал»?]

«Да».

Да, это был провал, который должен был изначально не создаваться. Я расстроился, увидев, что в навыках, которые я могу использовать, количество стало меньше, но набросок предметов в виде голограммы уже был в списке.

[Провал]

Уровень: Уникальный ~ Легендарный

Информация об уникальном уровне:

Прочность: 699/699

Сила атаки: 733~1621 Защита: 50

* Ловкость +30

* Небольшая вероятность блокировки вражеских атак.

* Существует определённая вероятность применения навыка «Пять совместных атак».

* Высокая вероятность применения навыка «Рубка».

* У противника вызывается эффект страха, если он ниже на 20 уровней, чем пользователь.

* В тёмных местах сила атаки +20%.

Информация о легендарной характеристике:

Прочность: 1090/1090

Сила атаки: 874~1820 Защита: 80

* Ловкость +50

* Есть низкая вероятность блокировать атаки противника.

* Есть определённая вероятность активирования навыка «Комбинированная атака 5».

* Высокая вероятность активации навыка «Рубка».

* Будет создан навык «Пополам».

* Будет присутствовать эффект страха, если противник ниже пользователя более чем на 20 уровней.

* В тёмных местах сила атаки +20%.

Изготовлено легендарным кузнецом. Это двуручный меч, но его режущая способность превосходная из-за его уникальной формы. Он напоминает морского хищника, акулу, и вселяет страх в противников. Небольшие лезвия, торчащие из меча, повысят защиту.

Использовался как материал голубой орихалк. Его лёгкость позволяет не терять в скорости атаки. Также в силу происхождения, голубой орихалк становится более опасным в темноте.

Требования пользователя: 300 уровень или выше. Сила больше 5000. Расширенное владение мечом 8 уровня или выше. Вес: 550 «…Ик!» Изумительно. Это было редкое оружие, а не провал. Подобных вещей не было в этом мире. И именно я создал эту вещь. Мне не верилось. «Не слишком ли он большой?» Слово сорвалось с моих ошеломленных губ. Да, я мог стать богачом. Если я возьму в еще больший долг и куплю голубой орихалк, я мог бы создать «Провал» и выставить его на торговой площадке. Тогда цена на эту вещь взлетит. И я мог бы заплатить все свои долги и еще кучу денег бы осталось! Истинно легендарный кузнец! Это было подлинным гусем, несущим золотые яйца. «…Эм?» Тогда это чувство исчезло, когда я прочитал характеристики и параметры завершенного «Провала». Я проверил условия использования, приложенные ниже. «Нужен 300-й уровень?» Два дня назад я слышал, что уровень первого ранга в объединенном рейтинге оценивался примерно в 250. «А тогда 300?»

Но это была не единственная проблема.

«Сила 5000?!»

Каждое повышение уровня прибавляло 10 очков статуса. Даже если вкладывать абсолютно все очки в силу при каждом повышении, в 300-м уровне едва ли будет 5000 силы, даже со снаряжением и титулами, увеличивающими силу.

«Есть классы, которые получают дополнительную силу, но таких не так много. И кто вообще идиот, чтобы вкладывать все очки только в силу?»

И наконец, был 8-й уровень «Профильное владение мечом». Сейчас у лучшего кузнеца были боевые навыки среднего уровня. Я не мог знать, сколько времени займет у людей достижение 8-го уровня профильного владения мечом.

Даже если бы «Провал» был сделан… пользоваться им в ближайшее время никто не сможет. А значит, продажа была невозможна. Моя мечта быстрого обогащения разбилась вдребезги. В

этом правильном названии — «Провал» и заключался мой провал.

«… Вот и всё. Никакой весны. Чёрт».

Я был расстроен, но быстро скорректировал настрой. Затем попытался вывести причины для столь непомерных условий при создании мной предмета. И сделать это было нетрудно.

«Попытка создать предмет, безоговорочно хороший, была ошибкой».

Группе разработчиков Satisfy покорили сердца людей по всему миру, поэтому не могли они не осложнить нам жизнь. «Недоразумением» не мог оказаться предмет, который доставался кому-то просто удачно на охоте или в ходе набега. Его производство было вполне реальным, главное, чтобы хватало материалов. Скорее всего, система ограничивала игровые предметы, сохраняя баланс в игре. Такие ограничения отражались в условиях использования.

«Приемлемое качество производимого предмета. Не оно ли главное в творчестве?»

Умение создавать имело ограниченное количество применений. Им нужно было пользоваться осторожно. Я решил скрыть навык создания. Если я создавал и продавал улучшенные вещи, которые не нарушали баланса, я мог быстро заработать много денег и выплатить свой долг. Однако я не хотел спешить.

Я хотел рассматривать его как козырную карту, которой я воспользуюсь лично, прежде чем столкнуться с трудным заданием или сильным противником.

«Умение создавать предназначено для меня. Если я окажусь в кризисной ситуации, я могу создать вещь, которая поможет мне справиться с обстоятельствами».

Простой пример: если бы мне встретилось существо-босс, наносящее огромный урон от огня, я мог бы создать и построить предмет, который значительно повысил бы мои свойства устойчивости к огню перед набегом.

Я бы не беспокоился об условиях пользования, если бы не создавал предметы для продажи. Одно из самых больших преимуществ «Потомка Пагмы» заключалось в том, что не было никаких ограничений на предметы, которые я мог бы надеть. Если бы я создал предметы с такими мошенническими характеристиками, как «Провал», я смог бы продемонстрировать самую высокую мощь среди существующих предметов, даже если к нему прилагалось бы штрафное взыскание.

После того как я успокоился и привел мысли в порядок, я проверил, как сделать «Провал». Материалы тоже были проблемой. Для того, чтобы произвести «Провал», мне нужно было много руды синего орихалка, целых 15 единиц.

«Даже рукоять из синего орихалка… Ошибка была в том, что я выбрал для материала только один синий орихалк. Если бы я использовал и другие материалы, потребовалось бы меньше руды синего орихалка».

Я видел замечательные значения «Провала», так что я был полон желания произвести его и немедленно им воспользоваться. Если бы я смог завладеть «Пропалом», я смог бы продемонстрировать грозную боевую мощь. Но получить синий орихалк было невозможно.

«Давайте отбросим это тщеславное сожаление. Нет, подожди. Могу ли я принять участие в рейде на Стража леса? А тот, кто набирает членов партии, обещал, что уровень значения не

имеет».

Я вспомнил о рейде на Стража леса и направился к центру площади. Затем подошел к чернокожему с карточкой «Тобан».

«Я бы хотел принять участие в рейде».

Словарь корейских терминов.

OG: Список терминов.

Текущий график: две главы в день.

Посмотрите мой Patreon для раннего доступа к некоторым неотредактированным главам. И не пропустите цели для дополнительных глав. Ранний доступ к главам будет обновляться уже после того, как я выложу все главы за день.

http://erolate.com/book/4214/125821