

Я заканчиваю ужин и принимаю ванну, затем вхожу в игру.

Поскольку я достигла своей цели, давайте не будем торопиться с изучением [Секретов некроманта].

- О, с возвращением.

- Я вернулась, Нефрит-сан.

- Эрц пошел есть.

- В конце концов, время ужина.

Тут быстро подошла Примула-сан.

- Привет! Примула!

- Добрый вечер.

И начала расставлять свои прилавки привычными жестами. Затем перед кабинкой образовалась очередь, и госпожа Примула начала обслуживать своих клиентов. Похоже, все выстраиваются в очередь на ремонт.

[Секреты некроманта]

[Темный ритуал]

Поглощает трупы врагов, чтобы получить их чертежи или плоть.

[Некропризыв]

Используя полученную плоть, создает тело на основе чертежа, вызывает в него дух.

Я? Я смотрю на пользовательский интерфейс. В дополнение к описанию искусств, в меню появился новый пользовательский интерфейс для [Секретов некроманта]. Один для управления призывами. То, что бросается в глаза, - это Вместимость 0 / 500k и Уровень ИИ 1 / 101. Количество призывателей - 0 / 1(?), я не знаю, сколько Емкости я набираю на данный момент, поэтому не могу сказать, много ли 500k. Уровень ИИ - максимум 100 по умолчанию, а возможно и 101 благодаря [Надзору за нежитью]. А количество одновременно способных призывателей зависит только от уровня.

Кроме того, есть слот для шаблонов, но их нет, поэтому я не могу сказать, что он делает. А в пользовательском интерфейсе настройки есть настройка класса и настройка тела. Но у меня пока ничего нет, поэтому неизвестно, что они делают.

Другими словами, на данный момент я почти ничего не знаю. Пока что, как насчет того, чтобы провести несколько Темных Ритуалов на Кроликах и Волках?

- Хмм... Я пока пойду.

- Увидимся.

- До скорого.

Я оставляю Примулу-сан и Нефрит-сан, затем направляюсь к Южным воротам. Кролики и волки во всех направлениях, так что давайте покончим с ними, пока вторая партия не пришла через три дня.

Убегающие - это обычные кролики, а нападающие - дрессированные кролики. Другими словами, у кроликов есть два типа: тот, который убегает, и тот, который не убегает. Тип, который убегает, раздражает, и поэтому я пронзаю солдата-кролика своей рапирой.

О боже... тут говорится о дублировании функций. Давайте сделаем так, чтобы [Секреты некроманта] оставляли остатки тел... а [Разборка] отвечала за оставление тел. Это должно сработать.

Направив рапиру на остатки Кролика, я поглощаю их с помощью [Темного ритуала].

На земле образовался черный теневой магический круг, из которого появилось большое количество рук, чтобы втянуть тело внутрь... Неудивительно, что он не оставляет никаких материалов.

[ [Темный ритуал] приобрел тело Кролика.]

[ [Темный ритуал] сгенерировал 1 емкость.]

Прежде чем подтвердить, давайте сначала поглотим Волка.

...Требуется немного времени, чтобы притянуть их с помощью [Тёмного ритуала].

[ [Темный ритуал] приобрел тело Волка.]

[ [Тёмный ритуал] сгенерировал 1 ёмкость.]

Чтобы убедиться, что ёмкость одинаковая, я бью ещё раз. Пока это происходит, давайте попробуем отойти во время ритуала. Проверка.

Если отойти слишком далеко во время [Темного ритуала], он провалится, и тело исчезнет. Это хорошо. Мне интересно, влияет ли уровень навыка на скорость поглощения, но в данный момент проверить это невозможно. Давайте запишем время, необходимое для поглощения тела, и сравним как-нибудь потом. Итак, дальше.

[ [Темный ритуал] сгенерировал 1 Емкость.]

Серьезно? Кролики и волки застряли на 1? Нет, ну... это первые враги.

Важно то, сколько емкости необходимо для вызова. Давайте вернемся и проверим пользовательский интерфейс... нет, я могу сделать это здесь. Если придет враг, я всегда смогу увеличить свою мощь, верно? Если что, я тоже хочу кроличьего и волчьего мяса.

Итак, среди шаблонов есть названия Кролик Зомби и Кролик Скелет, Волк Зомби и Волк Скелет. Хмм...? Хм-м-м... Понятно.

Итак, начальная стоимость [(Уровень эволюции призыва $\times$ 10) $\times$ Size]. Кролики и волки не эволюционировали, поэтому их стоимость [(1 $\times$ 10) $\times$ Size].

Размер зависит от того, насколько велик слуга, а стоимость - от [Крошечный $\times$ 1, Маленький $\times$ 2, Средний $\times$ 4, Большой $\times$ 6, Огромный $\times$ 8]. Кролики и волки имеют размер  $\times$ 1, поэтому они рассматриваются как крошечные.

Другими словами, начальные затраты Кролика и Волка составляют [(1 $\times$ 10) $\times$ 1 = 10].

И в дополнение к этой стоимости есть дополнительная стоимость при настройке и возможность призыва с дополнительной стоимостью за бонусные статьи.

Далее, о кастомизации и вызове с дополнительной стоимостью...

Кастомизация класса... невозможна. Я не знаю, невозможно ли это для кроликов и волков, или мой уровень слишком низок, но на данный момент это неизвестно.

Кастомизация тела... можно добавлять пользовательские части из списка, настраивая их в определенной степени. Кажется, можно добавить, например, руки, но это выглядит странно. Максимум можно добавить четыре части. Стоимость, однако, сурова. [1 часть $\times$ 2 $\times$ 2 части $\times$ 4 $\times$ 3 части $\times$ 6 $\times$ 4 части $\times$ 8].

Затраты на вызов, которые я узнала на данный момент, составляют [(Уровень эволюции призыва $\times$ 10) $\times$ Размер $\times$ Кастомизация тела $\times$ Экстра].

Другими словами, расчет общей стоимости будет таким[(Уровень эволюции призыва $\times$ 10) $\times$ Размер $\times$ Класс кастомизации $\times$ Кастомизация тела $\times$ Экстра].

И на данный момент значение умножения для настройки класса неизвестно.

Затем, начальные затраты и самые большие затраты, которые я знаю на данный момент...

Начальная стоимость - 10 Емкостей.

Если использовать более дорогие, то это [(1 $\times$ 10) $\times$ 1 $\times$ 8 $\times$ 3 $\times$ 240].

И когда я узнаю умножение Класс кастомизации, оно еще больше изменится. Как минимум,

увеличится в 2 раза? Получается 480. Только с Кроликами и Волками, они говорят нам поглотить 480 из них... Это начинает напоминать ММО!

А пока... о, давайте вернемся в мой дом (Катакомбы) один раз. Приобретение чертежа, скорее всего, будет... поглощением по одному из каждой «Семьи». Мне нужен гуманоид, так что пойдем поглощать зомби. Во что бы то ни стало, давайте поглотим их. Кстати говоря, могу ли я дать гуманоидам оборудование?

Ну, я узнаю, когда поглосю их. Но сначала давайте поглотим пятерых, которые напали на меня, пока я проверяла вещи.

Давно не виделись, мой дом. Твоя главная проблема в том, что ты далеко. Мне нужно тело, на котором я смогу ездить. Похоже, я становлюсь жадной, но в ММО важно поддерживать жадность как мотивацию. Жадность, он точно силен, этот...

Привет, мистер Зомби... Прощай!

[[Темный ритуал] приобрел тело Зомби.]

[[Темный ритуал] сгенерировал 3 емкости.]

О, это много емкости. Это хорошо. Давайте проверим, пока я здесь. Нужно подтвердить 2-й и 3-й этажи.

[ [Темный ритуал] сгенерировал 3 емкости.]

Я победила их группами по пять человек на втором и третьем этаже, но трупов не получила, а только вместимость. Вместимость была зафиксирована на 3. Вместимость не зависит от уровня, а зависит от размера? Они сразу же умирают, когда я произношу легкие заклинания, так что разве это не отличное место для сбора материала?

Единственная проблема в том, что мой базовый уровень, [Светящаяся магия] и [Магические способности высшего класса] - единственные, которые повышаются, а другие навыки не получают опыта.

Причина, по которой я беспокоюсь об этом, в том, что здесь, похоже, существуют подземелья. Я не знаю, как они выглядят, но чувствую, что без хорошего баланса базового уровня и различных умений ничего хорошего не получится.

Давайте пока вернемся назад. Мне также нужно навестить бабушку из главного магазина. Возвращаясь назад, я проверяю результат «Зомби».

Зомби и скелеты были добавлены, и оба могут иметь свой класс. Их можно превратить в бойцов или лучников... Стоимость -  $\times 2$ . Когда вы настраиваете класс слуги, его навыки перераспределяются в выбранном направлении... видимо. Хм...

Также, Зомби. Похоже, они могут носить снаряжение. Похоже, теперь есть необходимость готовить снаряжение. Похоже, близок день, когда я отправлюсь на север добывать руду, хм? Проблема в том, что при слишком низком уровне, я чувствую, что они не смогут правильно владеть своим оружием.

Кастомизация, снаряжение, настройка навыков и сохранение шаблонов, вызов...

Проблема в навыках, их можно настраивать до определенной степени, но есть обязательные навыки. У зомби есть очень неприятный навык под названием «Разлагающееся тело».

Похоже, скелеты станут моими основными... но скелеты не очень подходят на роль основного щита из-за своей слабости к тупым атакам. Когда поблизости нет никого другого, хорошей идеей будет использовать зомби. «Разлагающееся тело» не действует на меня, так как я тоже зомби.

Все зависит от того, насколько крепок полностью экипированный скелет... не так ли. Кстати, Зомби и Скелеты - Малого размера, так что  $\times 2$  стоимости.

И единственные навыки, которые я могу дать с помощью «Бессмертной королевской власти» - это навыки монстров... И до одного? ...О боже? Я не могу наложить на них навык [Высший бессмертный], но я могу переместить один эффект из него? Значит, я могу переместить [Сопротивление Очищению]?! ...Ооо, но в этот момент [Супер восстановление НР] просто необходимо иметь. Иначе, как только я выставлю их на дневной свет, они мгновенно лишатся солнечного света, и моя Емкость уменьшится. Вот это ловушка. Я уже попадалась в нее раньше, так что я не повторю эту ошибку. ...Я действительно чуть не попала, когда мой навык был усилен.

Чтобы предотвратить несчастные случаи, я сначала установила на них [Супер восстановление НР]. Когда он перестанет быть полезным, я поменяю его на другой навык. ...Навыки монстров этих парней, они общие с моими, не так ли? Когда я начинала, у меня не было [Физического иммунитета] или [Сопротивления магии], но они могут получить их... ну, хорошо.

[Физический иммунитет] должен быть наиболее стабильным... Даже если я возьму [Сопротивление магии], они все равно растают, верно? [Физическое сопротивление] Уровень 1,

[Физический иммунитет] Уровень 1, [Низшая нежить], [Разлагающееся тело] и [Супер восстановление Н] Уровень 11, так? Для скелета [Разлагающееся тело] заменено на [Костяное тело].

А, но, похоже, не стоит слишком беспокоиться. Их можно менять местами. Похоже, что их можно менять местами в зависимости от того, в каких охотничьих угодьях вы находитесь. Вы можете сделать шаблоны для охотничьих угодий и сохранить их в наборах формата «Карта настройки». Это очень удобно.

Уровень умений и эволюция умений зависят от [Секретов некроманта]... что это значит? Независимо от очков навыков, если вы выровняете свой навык, он будет расти. Взамен, правда, кажется, что позже они начнут повышаться очень медленно.

Ладно, я вернулась, но... давайте спать! Мой дом, конечно, далеко.

Давай завтра сходим в магазин. Школа закончится после большой уборки. Я снимаю комнату в гостинице, делаю растяжку и выхожу из системы.

- Сегодня мы идем на свидание, вы обедаете одни!

- А ОБЕД?

- Мы пройдемся по магазинам и вернемся к ужину.

- ХОРОШО.

У мамы и папы сегодня целый день свидание? Вчера у нас тоже были бургеры «Моа»? Что у нас сегодня, суши?

- Открытые суши против закрытых суши.

- Хнн... мы будем обедать после уборки, так что закрытые суши! Я хочу съесть много!

- Ннн, тогда давайте сегодня пообедаем закрытыми.

- Мясо на гриле тоже было бы неплохо.

- Это займет больше времени, чем есть закрытые суши, понимаешь

- Ммммммм...

Я уверена, что в моей младшей сестре идет битва в трех направлениях - мясо vs рыба vs время игры. Поскольку я собираюсь принять душ после возвращения, для меня это все равно.

- Реши до обеда.

- Да.

В конце концов, она продолжала думать, даже когда мы дошли до школы, давайте оставим это на ее усмотрение. Если она не решит до обеда, я решу. Но все же, насколько ожесточенная битва идет в ее голове...?

- О, утро.

- Доброе утро, Котонэ-сан.

- Доброе утро.

Мое имя было произнесено со странным оттенком, но в этом нет ничего нового, поэтому я элегантно проигнорировала его.

Когда я разговаривала с одноклассниками, пришли Томохиро и Сугуру, а вскоре и учитель.

- Хорошо, я приступлю к уборке.

Конечно, школа большая. Но и убирается она нормально, поэтому в этот раз учителя только говорят ученикам, где убираться, и мы быстро убираем все, пока разговариваем.

Когда уборка закончена, мы собираемся в классе. Одноклассники, которые убирались в другом месте, возвращаются один за другим.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/1897677>