

[ Квест: [Защита торговца] завершен. ]

[ [Веревка] достигла 5 уровня. ]

[ [Веревка] - получен навык [Захват руки]. ]

[ Увеличена репутация среди искателей приключений. ]

[ Увеличилась репутация среди торговцев. ]

- Тогда, мы отправляемся.

[ Вы вошли в безопасную зону. ]

Хмм... Немного денег, немного опыта. И повышение репутации. Главное, наверное, репутация. В благодарность за помощь, связанные жители будут оценивать меня более высоко...

Нет ничего плохого в высокой репутации, и если это квест, то желание выполнить его - нормальное желание. Я помогу, чем смогу.

Учитывая, что есть события, подобные этому, есть недостаток в передаче статуи и Серебряного ключа. Он заключается в том, что они доступны только игрокам. Если бы Жители тоже могли их использовать, квесты по сопровождению торговцев исчезли бы.

[Захват руки] - это искусство, которое опутывает руку цели. Что делать после этого - зависит от пользователя.

Спасенный торговец и искатели приключений продолжают путь по обычной местности. Если квест провален, они исчезнут. Я не знаю, как это работает после этого.

Если квест провален, то то же самое случайным образом происходит снова, что является обычной схемой в игре.

Если квест провален, они считаются мертвыми. Вы можете сообщить об их смерти в Союз вместе с их вещами. Повторяется ли после этого один и тот же квест с разными людьми? Похоже, это оставит неприятное послевкусие.

Раз уж я вернулась из зоны событий, то добираться до города нужно прежде, чем проверять сайт.

Давайте пролетим немного в стороне от дороги, чтобы не пугать лошадей путников.

Кстати, без активных эффектов я выгляжу как человек. Эффект - результат действия [Сферы дрожащей плоти], так что, возможно, мне стоит отключить его, кроме как в бою.

Когда я вижу стену, я замедляюсь, одновременно увеличивая высоту. Я могу отпраздновать, что не стал пятном на стене.

- Добро пожаловать в Бидминстер!

- Мне следует отправиться через восточные ворота, чтобы попасть в королевскую столицу?

- Да, все верно. Просто идите прямо по дороге.

Итак, восточная сторона - это прямая линия от Стартового города до королевской столицы. Это просто.

Я вхожу в город и открываю центральный портал. Если страна и климат одинаковы, то и городской пейзаж будет похожим. Тем более, если это религиозная страна?

Что ж, давайте быстрее отправимся в столицу.

На этот раз я смогла увидеть стену, окружающую королевскую столицу, поэтому смог замедлиться и доехать без проблем.

- Добро пожаловать в королевскую столицу королевства Ниланс.

Самый большой город, который я видел до сих пор, - это Стартовый город. Следующим будет порт Инбамунт на юге.

А теперь я прибыла в столицу королевства Ниланс, но она умеренного размера. Насколько я могу судить по карте, она примерно такого же размера, как Стартовый город.

Самая характерная особенность - два замка недалеко от центра. Ну, один из них похож на церковь, с точки зрения дизайна.

Мне кажется, что [Великий храм] - более подходящий термин, чем [Великая церковь]. Однако во всех церквях этого мира есть статуя... то есть статуя бога, так что разве они не являются храмами?

Место, где собираются верующие, называется церковью, а место, где поклоняются богам, называется храмом. В этом мире, кажется, нет особого разделения.

В любом случае, первый шаг - активировать портал.

[ Портал в королевскую столицу королевства Ниланс был разблокирован. ]

[ Порталы во все крупные города Королевства Ниланс теперь разблокированы. ]

[ Может быть установлен как точка воскрешения. Да / Нет ]

Точка воскрешения - [Нет]...

Итак, разблокирование портала для королевской столицы, похоже, автоматически разблокирует порталы для всех крупных городов. Где находятся крупные города...

Если посмотреть на направления переноса, то появляются 7-я и 8-я области. Область 7,

Кастрей. Область 8, Динсельв. Остальные без изменений.

Если я проигнорирую все по пути и полечу прямо в королевскую столицу, похоже, что все, что находится на главном маршруте, тоже будет разблокировано. Кажется, стоит попробовать.

Теперь давайте проверим макросы на сайте.

Хм. Некоторые люди уже упоминали об этом. Руководство ответило, что это будет реализовано позже, но это было еще во время релиза... Что касается новой информации...

О, она будет добавлена в октябрьском обновлении. Она в основном предназначена для тех, кто не очень хорошо разбирается в экшенах, но ветераны тоже смогут делать с ней безумные вещи. Также будет добавлена функция повтора.

[ Вы сможете воссоздать сцену трансформации.., но вы не будете неуязвимы], очевидно. Это означает, что вы можете совершить возмутительный поступок - избить своего противника во время сцены трансформации.

Для более подробной информации, пожалуйста, проверьте информацию об обновлении... Хммм.

Давайте вернемся в Стартовый город. Сейчас у меня нет никаких дел в этом районе.

После путешествия в Стартовый город плотность населения сразу увеличилась, благодаря игрокам.

О, а вот и господин Дантель. Как раз вовремя, так что я спрошу его кое о чем.

- Добрый день, господин Дантель.

- О? О, это Принцесса.

- Дантель-сан, ты производишь нижнее белье?

- Есть панталоны и шлепки... но, с точки зрения разнообразия, их не так много.

- Я ищу что-то с такими же характеристиками...

- Поскольку это игра, нет необходимости беспокоиться о трех размерах, но все равно трудно купить женское нижнее белье... Может быть, есть женщина-игрок, которая специализируется на нижнем белье?

- Конечно, с таким количеством людей, должна быть хотя бы одна.

Мы с господином Дантелем проверяем сайт по ремеслам, но там ничего не рекламируется. Давайте сделаем сообщение об этом.

Сомневаюсь, что их вообще нет, но, похоже, никто об этом не знает.

- О, похоже, что это там?

- Да, есть. Специализированный магазин женского нижнего белья. Мужчинам вход воспрещен...

- Это настройка двери. Наверняка были гендерные ограничения.

- Я пойду посмотрю.

- Я возвращаюсь в магазин.

Я прощаюсь с господином Дантелем и направляюсь в магазин, который мы обнаружили на сайте.

Рядом с улицей новеньких лавок, недалеко от главной улицы, находится магазин. В витрине стоят манекены в нижнем белье, за которыми занавеска, чтобы не было видно, что внутри. Перед магазином стоит ряд диванов, которые, похоже, служат местом ожидания для мужчин.

Под висящей табличкой с надписью «Открыто» есть надпись: «Поскольку этот магазин специализируется на женском нижнем белье, мужчинам вход воспрещен».

- О, принцесса здесь?

Это кто-то из ангельской расы. Они мне не друзья, но, похоже, тоже пришли посмотреть из любопытства на летающую расу.

Давайте войдем в магазин.

- Добро пожаловать! Нижнее белье выставлено на стене.

Я иду туда, куда меня направили, чтобы взглянуть.

Судя по информации на стене, похоже, что белье будет работать, если вы экипируете его как нижнее белье вашего аватара.

- Добро пожаловать! Не торопитесь!

- О, как мило!

- Больше, чем я ожидала!

Дамы приходят толпами. Очень важно быть хорошо известным. Прежде чем продавать, нужно, чтобы люди узнали вас.

Я ношу то белье, которое у меня есть, потому что оно досталось мне в комплекте, но другие люди, похоже, делают упор на белье для внешнего вида. Несмотря на то, что это игра, мне интересно, заботит ли вас то, что вы можете его менять.

Если я хочу соответствовать цвету своей одежды, то это черное, но... Но внутренняя часть

белая. Тогда она должна быть белой?

Поскольку это монашеская привычка, похожая на китайское платье, я должна выбрать такое, чтобы не было видно линии. Легче всего не думать о прозрачности.

Среди нескольких фасонов и материалов я выбираю белое, в меру модное и из хорошего материала. Купила, потому что выглядит хорошо и, кажется, нет никаких проблем.

Я могу вернуться, чтобы купить другие, когда они мне понадобятся. Особого бонуса к статкам нет, так что это просто смена обстановки.

Здесь становится тесно от женщин, так что теперь, когда я кое-что купила, я уйду.

Итак, что мне делать дальше?

Я закончила изучать [Древнюю божественную лингвистику], так что у меня есть свободное время. Давайте выучим формы у Ланы и улучшим алхимию. В остальном, я бы хотела повышать уровень, улучшать навыки и исследовать.

По времени.... лучше всего сделать это алхимией. Я возвращаюсь в замок и изучаю алхимию в алхимической комнате. Системная памятка не очень, так что я запишу ее на бумаге. Кстати, есть ли в этом мире ластик? Если нет, то лучше писать на земле.

Группа проверки изучила это... О, хорошая работа, группа проверки. Вы должным образом расследовали это.

С помощью магической бумаги и магического пера можно стереть написанные слова без ластика. Чтобы стереть, погладьте буквы, которые вы хотите стереть, имея при этом [Магические навыки]. Способ изготовления магической бумаги и магического пера в настоящее время неизвестен. В качестве чернил для волшебного пера используется волшебная вода. Чернила не уменьшаются так сильно, как вы ожидаете.

Из-за всего этого, похоже, ее не используют для важных документов.

Это было бы проблемой, если бы их можно было легко стереть. В данном случае это удобно.

Но эта команда по проверке. Они проверяют вещи, которые я не понимаю. Вам действительно нужно так много делать? Это ваша привычка? Это, конечно, помогает.

Ну, я могу делать магическую бумагу... и магические ручки... да, это возможно. Что касается новой информации, похоже, что метод изготовления магической бумаги известен. Должно быть, уже есть большое количество людей, владеющих [Алхимией]. А вот информация о магической ручке пока не появилась.

Вы можете сделать магическую ручку с помощью небольшого магического камня и какого-нибудь слитка. Вы можете сделать волшебную воду, добавив магическую силу в дистиллированную воду.

Затем просто поместите волшебную воду в магическую ручку... Похоже, что атрибут магического камня определяет цвет, поэтому пока будем использовать темный.

Металл -..... Мне кажется, он немного тяжеловат, но гальций вполне подойдет. Четыре руды перерабатываются в слиток, затем синтезируются с помощью магического камня.

Я не буду торопиться и сделаю магическую бумагу и волшебную воду.

После работы, с перерывом на обед в середине, я отправлюсь спать, когда придет время.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/2163421>