- Нет ~ нет, сэр! В магазине достаточно запасов. Просто ... Мне нужно напомнить, сэр, что 200 мечей будут стоить в общей сложности 40 золотых монет, если бы я согласился на ваше предложение.(5 мечей за 1 золотую монету)

- Я знаю. С этим нет проблем. Итак ... Ты согласен на сделку? 200 этих мечей общей стоимостью 40 золотых монет?

- Эээ ... Эээ ... Согласен!

Челюсти людей в магазине были открыты, достаточно широко, чтобы поместилось яблоко. Они могли только смотреть на Педро, Фаунию и фигуру Жеррара, которые пошли на склад в магазине.

Педро положил мечи в пустую сумку для инвентаря, в которой когда-то хранились тысячи проданных им листов Ниарисской бумаги. Как свойственно NPC, Жерар, первый раз увидев магию сумки, был поражен.

Педро потребовалось несколько минут, чтобы положить все, что он купил, в сумку. После оплаты у него осталось 24 золотых монеты. Когда они покинули склад, Педро стоял перед катаной, которая висела на стене. Рукоять и ножны были черного цвета с крутой красной подкладкой.

- Могу я посмотреть?" Педро указал на катану.

Жерар кивнул в ответ и протянул катану Педро. Он медленно снял её с ножен, когда из неё вышел ярко-красный дым.

" Бл@т@ !" По какой-то причине Педро почувствовал опасность и, следуя своим инстинктам, быстро убрал катану в ножны. Затем он проверил информацию в своем интерфейсе.

[Падшая]

Рейтинг: Оружие с золотым рейтингом

Требуемый уровень: 20

Атрибуты:

Урон от атаки: +200

Ловкость: +80

Сила: +50

Особенный эффект:

1) [Туман] - выпускает постоянное количество красноватого дыма в течение 30 секунд после того, как её вытащили из ножен.

Восстановление: 5 минут.

2) [Кровавый клинок] - каждые 20 целей, убитых этим мечом, вызывается ярко-красный кровавый клинок, который можно использовать для одной атаки, нанося цели 100% критический урон. Можно складывать.

Кровавых клинков осталось: 0

[Катана когда-то использовалась на войне и омывала кровь и жизни многих мужчин.]Стоимость

Стоимость: 4 золотых монеты

" 4 золотых монеты, да? Попытаюсь поторговаться с Жераром. Хе-хе. Думаю, он сможет сделать мне скидку, так как я купил сотни мечей." Педро в глубокой задумчивости потер подбородок.

- Сколько она стоит? - спросил Педро.

Обратите внимание, что NPC не знает о системе, и Педро, зная изначальную цену в 4 золотые монеты, не спросил об этом Жерара, потому что это, может вызвать проблемы или сомнения. Жерар мог не думать об идее «системы», но он мог сомневаться в том, что «Педро мог проверять и видеть другие магазины, продающие подобное оружие». Таким образом, чтобы сохранить отношения, которые Педро построил с оружейным магазином, он все же спросил его цену, прежде чем начать торговаться.

- Че ~ четыре золотых монеты, сэр!

- Я возьму его, если вы дадите мне его за 2 золотые монеты.

- Это ..." Жерар замолчал, на лбу начали появляться капельки пота.

Молчание Жерара означало, что он не может согласиться с ценой, которую я просил. Он мог бы взвесить все, преимущества и недостатки согласия с моим условием.

- Тч!" Жерар прикусил губу: - Сэр, у меня есть предложение!

- Какое?

- Я согласен с вашим условием получения двух золотых монет на эту катану, но ... Вы должны купить ее вместе с оружием на 3 золотые монеты." Жерар вздохнул.

" Трудно отказаться от такого клиента, как сэр Арон. Видя, что он всего лишь новый член организации, будущие сделки с ним обязательно принесут пользу магазину. Потеря прибыли в размере 2 золотых монет - ничто по сравнению с теми отношениями, которые магазин может построить с ним. Однако, как продавец, я должен найти способ, чтобы магазин, по крайней мере, мог получать больше прибыли. Таким образом, мое предложение можно рассматривать как беспроблемную ситуацию."

- Хм ..." Педро оглядел магазин в поисках оружия, которое могло бы броситься в глаза. По какой-то причине он заметил Фаунию, которая смотрела на стол, демонстрирующий красивые ножи и короткие мечи. Педро подошел к ней и спросил:

- Тебе что-нибудь понравилось?

- Хахаха! Ты издеваешься надо мной?" Смех Фаунии привлек внимание некоторых клиентов. К счастью, другие покупатели и продавцы магазина неправильно поняли, что имела в виду Фауния. Они думали, что Фауния еще молодая девушка и все еще не знает как управляться с таким оружием.

Дети, которые стали членами организации, либо обладали талантом, либо были связаны с

высокопоставленными чиновниками. Им не было поручено выполнять настоящие миссии, а вместо этого наблюдать или учиться у членов организации, чтобы помочь в дальнейшем развитии их талантов и / или способностей.

Таким образом, большинство членов имеют оружие либо для украшения, либо только для тренировок.

С точки зрения Педро, он знает, что имела в виду Фауния: " Это оружие мусор. Так зачем ей такой «мусор»? И ... Ее кулаков хватает."

- Это так?" Педро выдавил улыбку и просто потер затылок.

" Хм ... Что мне делать с оставшимся оружием на 3 золотые монеты ..."

Педро был озадачен. По правде говоря, он не одобряет магов и лучников. В отличие от других игр, играть за лучника в Беарте было слишком сложно. Либо им нужно покупать много стрел, что означало дополнительные расходы, либо им нужно создавать стрелы, что требует много времени на фарм материалов и само изготовление.

Маги, целители или маги целительского типа были очень полезны. Так было на ранних этапах. Однако из-за отсутствия урона, их уровень прокачки был самым медленным по сравнению с другими игроками. Использование таких навыков, как невидимость, может только облегчить некоторые трудности, с которыми они сталкиваются во время фарма.

Тем не менее, несмотря на легкость и чувство безопасности, маги исцеляющего типа требовали вдвое больших усилий по сравнению с другими игроками.

Позже это коснулось всех остальных игроков, поскольку разрыв между ними и другими игроками становился всё больше и больше. Другие игроки были вынуждены изобрести другие методы лечения, чтобы выжить без мага исцеляющего типа. Это заставило игроков-магов исцеляющего типа переключить свое внимание на мага атакующего типа и отказаться от пути целителя.

Ну, не то чтобы маг наступательного типа лучше. Навыки магов атакующего типа занимали первое место по потреблению МР игрока. В настоящее время лишь несколько игроков обладали набором атакующих навыков. Таким образом, не все замечают, что в игре возникла проблема с механикой МР.

Педро знает об этом, но не обращает на это внимание. Он знает, что сам интерфейс был просто своего рода «индикатором». В телефонах вы можете рассматривать процент заряда батареи как «индикатор» того, на сколько или на сколько хватит заряда батареи вашего телефона, прежде чем она разрядится и выключится.

Он знал, что через несколько месяцев после фазы открытого бета-тестирования или официального релиза разработчики сделают последние финальные обновления, которые включают удаление индикатора выносливости и МР. Это было сделано для того, чтобы игроки могли сами оценить, сколько энергии у них осталось, прежде чем они кончатся.

И ... Единственный признак того, что у игрока заканчивается энергия, - это внезапная потеря сознания. Позже игроки знали или «предполагали», что как только вы восстанавливаете по крайней мере от 50 до 70 процентов своего МР, игроки начинают приходить в сознание. Это была только теория, сделанная после нескольких проб и ошибок, сделанных в основном магами.

Это была причина, по которой он не выбрал класс мага и лучника. Можно сказать, что лучники и маги имеют преимущество в расстоянии, но когда дело доходит до атак монстров или врагов, общие вещи, которые следует учитывать, такие как уклонение и осведомленность, должны быть на одном уровне (по крайней мере) или лучше чем у игроков ближнего боя.

Что ж, это было нормой для игроков в его прошлой жизни, его предложениями и предпочтениями. Конечно, были игроки, будь то обычные или профессиональные, которые могли справиться.

Был даже известный игрок, которого в прошлой жизни прозвали Ret@rd . У него был персонаж с комбинацией танка и мага исцеляющего типа. Он был очень крепким. Его очень часто приглашали в подземелья. К сожалению, однажды он попал в засаду и умер. Тем, кто убил его, оставалось только зарезать его до смерти.

Вернёмся к Педро ...

- Что в этом черном ящике?" Внимание Педро было переключено на бокс с несколькими золотыми линиями и кривой.

- Гм ... Сэр, это таинственная коробочка, которую мы продаем ежегодно во время вербовки.

- Больше похоже на аферу! Хахаха!" Другой покупатель прервал его смехом. Остальные клиенты, которые услышали это, тоже рассмеялись.

- Ха-ха-ха!

- Ха-ха-ха!

- Ха-ха-ха!

- Понятно ... - Педро потер подбородок с интересом. - Сколько?

- 10 золотых монет, сэр.

- 10 золотых монет и для таинственной шкатулки, и для этой катаны? Это мое последнее предложение.

В конце концов, Жерар согласился, и Педро смог купить загадочную шкатулку и катану. Теперь у него осталось 14 золотых монет. Педро попрощался с Жераром и вместе с Фаунией покинул магазин. Жерар дал ему кольцо и сказал, что это то, что Педро может показать, указывая на то, что он является VIP-персоной магазина оружия Кратуса.

" Мне не терпится перепродать серебряные мечи! Я могу продать их другим игрокам по цене ... Хм ... наверное, по 5 золотых монет за штуку. Что касается катаны ... Я чувствую, что это будет быть отличным оружием для Сабрины. Я могу только надеяться, что моя интуиция была правильной. Что ж ... Если она не подойдет ей, я могу позволить моему Преследователю веры поглотить катану. Хахаха. " Он усмехнулся.