

Следующий день.

Если честно, я недооценил ФМО.

Быть не может... вы, должно быть, издеваетесь! Третий моего класса, включая Таку, отсутствует. Неужели все так сильно хотят поиграть в неё? Ааа... Мне тоже хочется!!

Сегодня пятница, значит завтра выходной, не смогли немного дотерпеть, ребята?

Хотя, не мне это говорить...

Во время занятий я вообще не мог сконцентрироваться. Как только занятия закончились, я изо всех сил понесся домой.

Кстати, Цубаса тоже пропустила школу. Черт возьми!!

Когда я зашел, в игре была ночь.

Странно, я зашел примерно в то же время, что и вчера. Я сверился по часам, кажется, один день в ФМО составляет 20 часов.

День длится 10 часов, включая 1 час заката. Ночь тоже длится 10 часов, включая 1 час восхода солнца. Получается, время сдвинуто на четыре часа, относительно реального мира.

Другими словами, так как вчера сумерки наступили в 9:00 вечера, сегодня сумерки наступят в 5:00 вечера, а с 6:00 вечера начнется ночь. Полдень наступит в 6:00 утра. День и ночь полностью поменяются местами через 3 дня, и вернутся на свои места через 6 дней.

Монстры днем и ночью тоже поменялись, проблематично, конечно, но все не просто так. Такой режим позволяет также играть тем, кто может зайти только ночью.

Ю: Что ж... расписанию каюк.

Я пытался вспомнить график, который я вчера создал.

№ 1: Прогулка по городу.

Магазины игроков еще открыты, но магазины неигровых персонажей (НПС) начинают закрываться. Хотелось бы, конечно, прогуляться по городу, пока ещё светло.

№ 2: Посетить ателье Эль.

Невежливо идти в гости к девушке ночью, не предупредив об этом заранее.

№ 3: Охота и запечатывание на Крысу с Бопару.

Мне нужно подождать ещё четыре с половиной часа, до тех пор пока Бопару не воскреснет. Я думаю, что Крыса сравнима по силе с Кроликом, поэтому я мог бы справиться и в одиночку, но я бы также хотел поднять уровень Бопару. Я не думаю, что хоть часть опыта от убийства Ворон досталась ему, так что, возможно, он все еще второго уровня.

В итоге я все-таки решил убить немного времени, до тех пор пока Бопару не воскреснет, и поохотиться на Крыс. Я мог бы попросить Таку и Сильф о помощи, но я не хочу причинять проблем членам их группы.

Прогуливаясь по ночному городу, я наткнулся на все новых и новых игроков, которые только заходили в игру.

...Ночная жизнь. Звучит как-то эротично. Ладно, отложим пока это в сторону. Когда я захотел купить яблоко с прилавка, я осознал кое-что серьезное.

Ю: У меня нет денег.

Денег с продажи кроличьих шкур, которые я получил, когда охотился вместе с Таку и Сильф, хватит только на 2 яблока. Кажется, я смогу немного заработать, если продам Перья Вороны. Я не получил никаких материалов ни с Гусеницы, ни с Совы, потому что мне пришлось их запечатать. Немного удручает быть Призывателем.

Но... но зато у меня есть Бопару, как вам? Завидно?

Но Бопару сейчас не со мной... Аааа, хочется поскорее уже его увидеть...

Ю: Добрый вечер, Риа.

Риа: О боже, не Ю ли это собственной персоной. Добро пожаловать!

Я немного прогулялся по улице, где находилась лавочка Рии. Я решил заработать немного денег, лучше, чем ничего, так ведь?

Вернемся к делу, Риа установила лавочку на точно том же месте, что и вчера. Если она постоянно наблюдает за магазином, мне интересно, как она повышает уровень?

Риа: Короче, смотри - мы также получаем очки опыта при совершении сделок с другими игроками. Что-то наподобие бонуса, я думаю. Но опыта дают не много, и за каждого игрока, с которым я заключила сделку, можно получить опыт только раз в день.

Ю: Ох..

Кстати, глупая идея, что появилась у меня в голове: «Тогда, даже я смогу легко набрать очков опыта ...», была отвергнута Рией, которая неоднозначно улыбнулась.

«Торговля» - один из уникальных навыков профессии. Он необходим, если у вас есть желание получать очки опыта от покупок, продаж или обменов предметами. Итак, что же произойдет, если покупать или продавать без навыка «Торговля»?

По всей видимости, качество товара падает, количество раз, которое он может быть использован, уменьшается, а цена падает... ещё и налоги!

Также при использовании навыка «Торговля» можно лучше определить справедливую цену товара, но, на низких уровнях навыка, он зачастую дает неверные или ненадежные результаты, что-то в этом духе.

Продолжим нашу сделку, цена за 11 Перьев Вороны... такая же, как за две шкурки меха.

Если подумать то действительно, перо, которое в конечном итоге становится одноразовым ингредиентом для стрелы, не должно продаваться по высокой цене.

И игроков на полях сейчас предостаточно. Не так уж и много различных видов выпадающих предметов, поэтому, запасов у всех уже достаточно. К тому же, немногие игроки используют лук, поэтому спроса почти нет, и из-за этого цены падают еще сильнее.

Также говорят, что в некоторых местах Перья Вороны вообще не покупали или покупали, но за сущие копейки. Похоже, я ещё везунчик, раз умудрился продать их по разумной цене. Стоит благодарить за это Рию, спасибо.

Теперь, когда у меня появилось немного карманных денег, давайте покинем Рию и отправимся к нашей первоначальной цели – охоте на крыс.

Риа: Слушай, Ю. У тебя случаем нет кроличьего мяса?

Ю: Кроличьего... мяса?

Риа остановила меня, хм... Мясо кролика, разве с них не мех падает?

Риа: Кажется, выпадающие предметы изменились после обновления. Вот как раз после обновления с кроликов начало также выпадать мясо.

Риа скорчила странное лицо, рассказывая мне об этом. О, информация от Таку и Сильфы с беты, естественно, теперь не совпадает с тех пор, как игра обновилась.

Риа: Видишь ли, из кроличьего мяса получается превосходная похлебка. Более того, она значительно повышает навык. Я хочу попробовать сделать её хотя бы разок!

Ю: А, навык кулинарии? Риа, у тебя есть навык кулинарии?

Риа: Ну, клиенты у меня редко бывают, поэтому и уровень не высокий.

Я узрел нечто необычное – смущенную Рию.

Умение готовить бесполезно в ФМО, для начала в ФМО нет параметра голод.

В игре нельзя проголодаться или захотеть в туалет, тогда для чего здесь имеется навык кулинарии? Еда стала предметом роскоши в ФМО.

Люди понимали, что тратят очки навыков на кулинарию, чтобы создавать вкусные блюда. Людей, которые хотят приобрести навык кулинарии больше, чем желающих выучить магию призыва, и их число все ещё растёт.

Риа: И мясо с них падает довольно редко. Кроме того, кажется, когда твой уровень становится больше третьего, кролики перестают встречаться. Стоит найти, как они начнут убегать с невероятной скоростью. И, так как большинство моих знакомых уже выше третьего уровня, получить мясо теперь стало еще сложнее. Если у тебя есть, то мне бы хотелось у тебя его выпросить.

Ю: К сожалению, кроличьего мяса у меня нет, и мой уровень также превысил третий, но... Бопару пока только второго уровня, и я планирую вскоре заполучить еще одного монстра к себе в книгу, с двумя людьми (или монстрами), может что-нибудь и получится.

Риа: Правда!? Возьму дорожке рыночной цены. И похлебкой с тобой поделюсь!

Ю: Хахаха... Тогда буду усердно трудиться. Хотя, работать придется все-таки не мне, а моим монстрам.

Риа: Ну, без человека им незачем сражаться. Передавай от меня наилучшие пожелания Бопару, в следующий раз я по-особому обслужу его.

Осталось 3 часа, прежде чем я смогу снова вызвать Бопару, а пока пойдем и запечатаем Крысу.

<http://tl.rulate.ru/book/3574/535712>