

Если у меня его нет, тогда мне просто нужно поискать другой рецепт... и так.

В результате проб и ошибок были синтезированы 2 чипса - не физически два, а два «чипсовых» предмета. К ним относились не как к приправам, у которых было несколько вариантов использования, а скорее как к мешочкам с предметами, из которых вы доставали необходимое количество. Если его используют не для приготовления пищи, он исчезает. Что ж, это естественно.

- Проблема в... качестве?

- Качество... это так, я думаю. Разве это не будет трудно коптить? В результате качество приготовления снизится.

- Качество [Синтеза] - это... уровень навыка [Алхимия] и количество всех ремесел, так? Что осталось, так это статистика. Либо точность, либо интеллект?

- Это общее количество созданных предметов? Или, может быть, за тип предмета?

- Думаю, по типу предметов. Эффект влияния общего количества ремесел все еще остается загадкой.

- Это... хлопотно...

- Каждые 10 попыток он повышается на 1 ранг, в итоге становится С и на этом останавливается... так?

- Значит... есть еще 49 попыток, пока он не достигнет С.

- Качество начинается с E+, так что это достаточно высоко, однако.

Это была хорошая возможность, поэтому я получила большое количество деревянных щепок и закончила 49 кусков коптильной пыли.

Теперь, когда мне понадобятся кусочки коптильной пыли, я смогу покупать у нее щепки и делать их сама.

Тем временем были завершены вяленые блюда.

[Кулинария] Волчье вяленое мясо Редкость: Нет Качество: D-

Консервированная еда, сделанная из мяса волка.

Давайте кусать хорошо, пока мы едим.

Сытость[]10

Повар: Анастасия

- О... качество низкое..

- Твой характер ломается, принцесса.

- Что касается того, как я говорю, это не похоже на паек.

- Ах, так ты обычно говоришь?

- Да. Исключение составляют семья и... Томо и Сугу, которых я давно знаю, я полагаю?

Для ребенка странно разговаривать так вежливо, но когда становишься взрослым, это становится нормой. И вот, мне сказали, что я не должна исправлять манеру разговора.

Что ж, давайте отложим эту тему и съедим вяленое мясо.

Я поделилась с Примулой, несмотря на то, что оно было низкого качества.

- Ага, это вяленое мясо? ...Я никогда не ела вяленого мяса. Ахахахаха!

- Это может показаться странным со стороны того, кто это сделал, но я тоже.

- ...Кстати говоря, мы оба несовершеннолетние, не так ли? Джерки рассматриваются как закуска к алкоголю и довольно дороги...

- Трудновато купить несколько штук, чтобы просто перекусить ими.

Когда я спросила, кто уже ел джерки, Эрц-сан, Дантель-сан и Салют-сан подняли руки, и я попросила их попробовать.

- Ааа... это немного недостаточно.

- Да, вроде как слишком слабо приправлено?

- Да. Он немного... нет, совсем слабо приправлен.

- Так и есть. Значит, похоже, что время, в течение которого я его мариновала, было слишком коротким? Однако, если я положу его в инвентарь, время остановится, так что...

- Лично для меня это само по себе хорошо. Думаю, я могу работать, пока жую это? Продашь мне остальное?

Похоже, что госпожа Примула хорошо восприняла это. У него низкое качество, поэтому его можно продать.

Я узнала, что могу сделать большое количество этих продуктов, но это требует времени. Особенно время на маринование - это самое особенное в процессе приготовления.

Самая большая проблема, похоже, в том, что время останавливается, когда я кладу его в инвентарь?

Что касается другой кулинарии, то возникла проблема с инструментами для приготовления пищи... как и ожидалось от ранней игры, есть так много вещей, которые я не могу сделать.

Похоже, мне нужно искать ингредиенты и приправы.

Пока все охотились, мы продолжали заниматься ремеслом рядом друг с другом.

Кроме меня, здесь было пять разных специальностей - кузнечное дело, деревообработка, шитье, смешивание и кулинария. Каждый из нас занимается своим делом, но ничего не поделаешь, ведь это игра. Каждый делает все возможное, используя свои собственные ремесленные наборы.

И, конечно, в это время мы говорим.

- Кстати, принцесса.

- Что такое?

- Просто позволь мне предупредить тебя, но ты должна выбрать место, когда будешь думать о своих оригинальных методах ремесла.

- Аххх... с учетом сказанного, это и есть приготовление пищи...

- Что ж, это правда, но никогда не знаешь, что ждет тебя впереди, верно? У тебя также есть [Алхимия], лучше быть осторожным, когда ты придумываешь оригинальные рецепты.

- Наиболее вероятным местом будет... трактир или дом?

[РЕМЕСЛЕННЫЕ МАСТЕРСКИЕ].

Похоже, мне все отвечали, но все же, ремесленные мастерские? Раз уж они об этом заговорили, значит, что-то такое было, не так ли? На данный момент я не чувствовала в них нужды, поэтому полностью забыла.

Ремесленные мастерские были, как и следовало из их названия, местом для занятий ремеслом, где имелось необходимое оборудование. Это было похожее на игру здание... очевидно. Если я не ошибаюсь, за деньги можно было снять отдельную комнату, а внутри нее был небольшой бонус к скорости восстановления манны.

- Понятно, тогда я воспользуюсь ими, если нужно будет что-то скрыть.

- Скорее, ты собираешься обзавестись магазином?

- Нет? Я заинтересована в жилье, но ни в коем случае не в магазине.

- Управлять магазином почти невозможно, если ты не главный ремесленник, в конце концов.

- Я занимаюсь ремеслом только как хобби, я хочу заниматься и боями...

Пока я занималась ремеслом, разговаривая со всеми, прозвенел будильник на обед, и я вышла из системы на время.

Пока я помогала маме, моя младшая сестра громкими шагами спустилась к трапезе.

- Оне-сан, твоя постройка очень техничная, не так ли?

- Ннн... ну, наверное? Я выбрала ремесло, потому что оно хорошо сочетается по навыкам, и у меня много бонусов от навыков.

В целом, есть три способа создания билдов.

Тот, который называется базовым, стабильного типа.

Тот, который называется техническим, специальный тип.

И тот, при котором игроки берут навыки, не задумываясь о них слишком глубоко, - развлекательный тип.

Пассивные умения, увеличивающие статы, такие как [Увеличение силы], оказывают наибольшее влияние на статы, за ними следуют умения ремесленников. Боевые навыки, кажется, дают меньше всего статов. Но в целом, когда вы занимаетесь боем, вы занимаетесь только боем, а когда вы занимаетесь ремеслом, вы занимаетесь только ремеслом. Причина этого... в проблеме с очками умений.

Если вы сосредоточены на бою, вы берете боевые и пассивные навыки, получаете прибавку к урону и атакующим искусствам, а также прибавку к базовым статам - так что нет необходимости заниматься ремеслом. Ремесленные навыки требуют времени для развития, и для любителей боя, которые любят двигаться, гораздо лучше было взять и поднять физические навыки.

Напротив, для ремесленников ремесло является основным. Господин Эрц и другие люди берут повышение физического типа... в основном «Повышение ловкости», и свои ремесленные навыки. Они тратят все свое время на ремесленные навыки. Некоторые из них высоки, но у них нет ни увеличения урона, ни навыков атаки, ни искусств, поэтому они плохи в бою.

Это так называемый шаблон. Легкий в освоении стабильный тип телосложения.

В моем случае это боевые навыки и ремесленные навыки, но у меня нет физических пассивных навыков.

Это технический тип.

Проще говоря, это стиль игры, который сильно зависит от самого игрока. Вместо этого игровые настройки дополняются игроком, а игрок берет только те Навыки, с которыми он очень плохо справляется, чтобы полагаться на игровые настройки только в таких случаях.

Простым примером могут быть «Предчувствие» и «Обнаружение». Для меня невозможно сказать «ХА, я чувствую намерение убить!» без навыка.

А развлекательный тип - ну, это тип, с которым можно наслаждаться. Вы берете навыки по своему усмотрению.

Разница между техническим и приятным типом - это «ты хоть подумал о корректировке статов?»... практически все.

С учетом сказанного, это относится только к ранним билдам, а в последней части люди просто берут то, в чем хотят стать лучше.

В конце концов, даже если билды похожи, все зависит от человека внутри. Это не как в ММО, где вы кликаете на врага, чтобы атаковать.

Среди таких особых типов, как я, крафтеры, которые принимают бой только для того, чтобы отправиться собирать материалы... наверное, существуют. Хотя в моем случае именно бой является моим основным.

Кстати, игра рекомендует играть по развлекательному типу. «Любопытство - это ключ» - так они сказали, а это значит, что просто так, по шаблонам, вы не найдете новых производных навыков.

Это хлопотно, поэтому я передала доску с отображаемыми умениями своей младшей сестре.

Показывать ей напрямую быстрее.

- Хм-м-м... да, совершенно особый тип. 54 очка навыка... как мило.

- Для эволюции навыка требуется 6, да?

- Да, для второго уровня, кажется, 6.

- На всех не хватит, ага...

- Думаю, твои навыки монстров обойдутся дешевле.

- Мне нужно подумать, что я должна эволюционировать.

- Должна быть награда за выход в финал боевого турнира.

- Я не заинтересована в PvP, а пытаюсь в моем нынешнем состоянии... Ну... Разве [Аура тьмы] не слишком сильна?

- Ээээ... это? Уууу... это отвратительно...

Яд, проклятие и слабость одновременно.

Теперь, когда единственным способом борьбы со статусными недугами являются зелья, это слишком сильно для боевого турнира.

Среди врагов, единственные, кто сейчас использует Яд, это Южный и Западный боссы. Что касается ядовитой пчелы на Западе, похоже, что осы и их сопровождение являются большей проблемой, чем они. Они сказали, что «AoE-атаки - обязательное условие блаблабла».

Юг имеет сильную силу атаки и высокую вероятность отравления, поэтому он, очевидно, более суров, чем Запад.

И естественно, Акина очень разволновалась, рассказывая о последнем событии, которое я слушала вместе с мамой.

С точки зрения офицерской группы, это заняло много времени, но с другой стороны, средняя и последняя части были заняты, поэтому они прошли быстро. Поскольку мы смотрели на передовые позиции и давали указания, мы никогда не попадали в одиночку и окружение.

Хотя я говорю «инструкции», это были такие вещи, как сказать людям, которые зашли слишком далеко, чтобы вернуться, или передать людям, что некоторые места слишком сильно нажимают.

В конце концов, это может превратиться из просто войны на равнине в войну, которая требует больше стратегии... Я подумала.

На официальном сайте появилась информация относительно Мирового квеста, и, видимо, они не рассчитывали на то, что офицеры будут давать указания.

Они сказали, что отныне, в зависимости от выбранной вами роли или той, которую вам дает система, могут происходить особые события, как в этот раз, и что есть роли, которые могут повлиять на оценку...

- Хмм...? Другими словами, все роли немного отличаются друг от друга ради того, чтобы позволить использовать специальную систему, и чтобы мы могли насладиться различиями между ролями... это то, что они имеют в виду?

- Скорее всего. Это полное погружение, здесь есть ощущение присутствия и реалистичности, как будто ты находишься внутри истории, поэтому было бы интересно, если бы выбранная тобой роль была немного другой.

- Это действительно похоже на исполнение роли в фантастическом мире.

- Да. Сегодняшний день действительно был похож на сцену из фантастического фильма.

- Я тоже хочу сыграть атаку при осаде замка.

- Это важная вещь, так что, думаю, в какой-то момент она появится, не так ли?

- Нам нужно попросить Примулу-сан сделать тараны и катапульты!

- Интересно, сколько древесных материалов понадобится для этого?

Могут ли тараны быть сделаны в игре? Если арбалеты могут быть сделаны, то, скорее всего... является ли [Короткий лук] навыком для этого...? Или, может быть, [Комбинированный лук] или [Арбалет]?

Ну, я все равно не собираюсь его использовать. Как ни посмотри, моя грудь будет мешать оружию типа лук.

Осадное оружие в стороне, похоже, руководство говорит, что с таким количеством игроков ничего нельзя поделаться.

Как и сказала Акина, заставив их стать единой армией, они нацелились на то, чтобы мы использовали эксклюзивную систему. Чтобы все командиры отрядов смотрели на управление НР и так далее... а также, чтобы лидерские скиллы тоже использовались эффективно.

Похоже, что у них есть специальный персонаж, который определяет приоритеты людей для особых ролей...

Может быть, было бы проще объединить людей, которые занимаются RP, чтобы им было легче участвовать?

- Боевой турнир будет на следующей неделе, верно? Когда он закончится, начнутся летние каникулы, так что, возможно, будет еще одно мероприятие.

- Возможно, будет? Игры, которые ничего не делают на летних каникулах, редкость.

- Но перед этим: тесты.

- Черт...

Горький удар от мамы! Энергия Акины иссякла!

- На следующей неделе - боевой турнир... а через две недели была неделя тестов, да?

- Начиная с этой недели, мы вступаем в ревизию... возвращаемся домой и повышаем уровень... потом в субботу турнир... а в воскресенье, наверное, обзорная учеба перед сложными тестами...?

- Через две недели уже будут летние каникулы, ага. ...А как же папин вечер встречи выпускников?

- В этом году не пойду.

- Отлично!!! Мы играем в этом году!

Было запрещено подключаться из-за границы, не так ли?

Если бы мы поехали в Англию, Акина не смогла бы играть все летние каникулы и точно сошла бы с ума.

После ужина я принимаю ванну, потом перед сном готовлю что-нибудь... потом, когда будильник оповещает меня о том, что пора выходить, я отправляюсь в гостиницу, делаю растяжку и выхожу из игры в кровати.

В реальности я делаю растяжку и ложусь спать.

Что мне делать завтра?

<http://tl.rulate.ru/book/40339/1878910>