

Местность не сильно изменилась. Видимые здесь mobs - все те же гусеницы и черепахи, просто их название изменилось с «камня» на «скалу». И они немного подросли?

Присматривая за №1 и №2, на которых собрались черепахи, я рассматривала окрестности.

В Стартовом городе и на востоке были равнины и леса, но в этой местности выделялись горы. Должно быть, именно там находятся шахты. Значит, вся местность имеет коричневый цвет, хм.

Поглощая врагов №1 и №2, я двигаюсь к городу. Как и следовало ожидать, когда меч поражает противника с высокой защитой, его прочность немного снижается. Однако у меня есть только одна булава для тупых атак, так что ничего не поделаешь.

...Подождите, я ведь могу призвать №2 в виде голема? Удары - это тупые атаки. Проблема в стоимости голема... это $(10 \times 10) \times 4 = 400$. У меня не хватает. Мини-голем имеет ту же стоимость, что и скелет, так что попробуем этот вариант.

Количество емкости, которое я получила во второй области, увеличилось, поэтому я могу превратить его в голема после победы над несколькими врагами. Победив пять врагов, я получаю 15 емкостей.

- Сейчас я вызову №2.

- «КЛОК».

То, что я вызываю, это Скелетный мини-голем. Основной навык, который я ему даю - [Кулак]. Появившийся №2... был костяным мини-големом, только с оболочкой, очень прозрачной.

- №2, ударь черепаху.

Благодаря тому, что он был скелетом, он проворно подошел ближе и атаковал прямым ударом справа. Раздался довольно громкий звук. И тут я заметила серьезный недостаток.

- ...№1, меняем на №2.

- «КЛАККИТИ-КЛАК».

Когда №1 атаковал, я вернула №2 обратно. Скелетный голем не годится. Какая ловушка. Удар голема - это тупая атака, а скелеты слабы к тупым атакам. Это значит, что он находится в дурацком состоянии, когда наносит урон себе, ударяя противника.

Давайте вновь вызовем его как Мини-Голема-Зомби. Тело было набито мясом, так что оно ничем не отличалось от босса.

Это довольно сложно. Скелет может держать оружие, но Кролики, чьи основные атаки - приемы, не подходят для скелетообразных. А что, если я приделаю ему руки с помощью настройки...? Не будет ли это сильно, если я приделаю руки к спине волка и заставлю его

держат оружие?

Ну, я думаю, они говорят нам использовать эту кастомизацию и делать то, что мы хотим. С учетом этого, у меня нет информации, поэтому я не могу судить, так что мне нужно сначала попробовать.

- №2, отомсти.

На этот раз звук был очень слабым, но урон был очень сильным. Похоже, что его HP не уменьшилось, так что, похоже, мои големы будут зомби-типами. Проблема в [Разлагающемся теле]... Пройдет много времени, прежде чем я смогу снять его. Как по уровню навыков, так и... по возможностям.

Я продвигаюсь вперед, побеждая врагов, и когда в поле моего зрения появляется город, я отбрасываю их.

- Добро пожаловать в шахтерский город, Вердштет!

Я поприветствовала стражника и вошла в город.

Как и ожидалось от шахтерского города, в нем была часть, из которой выходило много дыма. Должно быть, это район ремесленников. И многие из жителей, мимо которых я прохожу, - гномы?

Город довольно большой. Чувствуется, что здесь много кузнецов, шахтеров и искателей приключений. Кажется, что для этого есть причина, может быть, потому что металлическое оборудование дешевое, а может быть, потому что дешевле собрать материалы и получить скидку. Конечно, я имела в виду авантюристов-резидентов, но игроков здесь тоже хватает.

- О? Йо, Таша. Значит, ты пришла сюда.

- Ааа, Сугу. Ты вовремя.

- Что случилось?

- Где я могу добывать руду?

- В горах этого района можно добывать примерно везде, но одна гора не годится. Ты должна идти добывать руду туда.

- Разве есть горы, где нет руды?

- Нет, это проблема с настройками игры. Эта гора используется жителями этого города в данный момент. А та гора была в основном выработана, поэтому ее разблокировали, можешь делать что хочешь на свой страх и риск, говорят.

- А, понятно.

- В шахты, которые используются, войти нельзя, поэтому если куда-то можно войти, значит, там свободно.

- Это хорошо и просто.

- Кстати, естественно там появляются враги. В основном муравьи, муравьи и еще раз муравьи.

- Три вида муравьев?

- Муравьи с копьями, муравьи-ударники и муравьи, которые плюются кислотой. И тебе нужно... быть осторожным с освещением.

- У меня есть ночное зрение, так что я в порядке.

Они закончили добывать большую часть, и начали появляться муравьи, поэтому они оставили их в покое... звучит правдоподобно. Если вы собираетесь добывать, побеждая муравьев, то это ваше дело. У нас будет меньше проблем с их прореживанием?

- Сами враги не слишком сильны, но их много. Однако в шахте ты сражаешься максимум с двумя-тремя из них одновременно. И кажется, что это продолжается вечно.

- Значит, это зона непрерывного боя...

- Чем глубже ты заходишь, тем больше можно добыть, но муравьев там тоже больше. Сейчас можно добывать железо, никель и кобальт.

Похоже, что никель и кобальт пока не используются. Крафтинг с железом - это лучшее, на что все способны, и они все еще не могут делать сталь. Постарайтесь, господин Эрц.

Похоже, Сугу останется на Севере на некоторое время, чтобы раздобыть новое снаряжение для группы.

- О? Привет, вы двое.

- Оо, привет Сесил-сан.

- Прошло много времени.

- Наша группа до недавнего времени была на Западе. Я слышала, что скоро мы получим сталь, поэтому мы в командировке, чтобы обновить наше оборудование. Вообще-то наша группа все еще на бронзе!

Ааа, значит, она почти готова. В таком случае, стоит ли мне подготовить стальное оборудование для моих навыков? Надо будет ознакомиться с ценами...

- Мы заработали там довольно много, так что... И количество людей там увеличилось, так что мы переключились.

- Я тоже много заработала во время боевого турнира...

- К твоему ларьку была большая очередь, не так ли....

После разговоров наступило время обеда, и я вышла из системы, чтобы поесть. Покончив с едой, я снова вошла в систему.

Сначала я подтверждаю, что у меня есть кирка, которую я купила у господина Эрца, и отправляюсь в шахты. Я использую 3 очка навыков и приобретаю [Добычу].

Когда я направилась к горе, о которой мне рассказала Сугу, я обнаружила довольно много входов. У меня нет никакой информации о них, поэтому нет смысла размышлять, какой из них выбрать. Поэтому я прошла мимо нескольких, прежде чем войти в случайный.

По размеру мини-голем будет мешать... Давайте обойдемся булавой, щитом и мечом скелетов.

Это вторая область, поэтому, чтобы повысить эффективность... нет, чтобы не дать им умереть, я вызываю их по цене в три раза выше. Из того, что я узнала до сих пор, тройная стоимость делает их примерно в 1,5 раза сильнее. ... Плотность костей, конечно, дорого стоит, не так ли?

Не обращая внимания на плотность костей, я продвигаюсь вперед. Скорее всего, потому что здесь везли руду, дорога довольно широкая? С точки зрения метафоры это, вероятно, для того, чтобы легче было сражаться... Наверняка.

Пройдя некоторое время, дорога начала разветвляться все больше и больше. Она стала довольно сложной. Мини-карта включена на авто, так что я не заблужусь. Это игра, так что... я бы предпочла не двигаться с бумагой и ручкой в руках.

Когда я продвигаюсь еще глубже, я нахожу место, где светится стена. Должно быть, это ценная точка. Я быстро достаю кирку и начинаю добывать.

В этой игре «собирать» означает «приобретать то, что находится перед тобой». Так же, как когда я собирала травы и грибы, предметы - это не просто часть графики. Если вы поднимаете камень, вы приобретаете камень.

И это игра, поэтому эти предметы появляются вновь с течением времени. Каждый материал отображается отдельно для каждого игрока, поэтому вам не нужно беспокоиться о других игроках. Хотя это немного снижает реализм, это лучше, чем если бы игроки дрались за вещи. Ну, для того чтобы собирать вещи, вам нужны навыки, инструменты или и то и другое, так что не похоже, что все могут собирать вещи.

Также осталось сказать о точках сбора... обычно это «вы можете собрать материалы здесь!», но в этой игре эти сияющие точки - это места, где вы можете либо собираться несколько раз, либо получить несколько материалов от сбора. Эти высокоценные точки возрождаются случайным образом в пределах области. Другими словами, если вы срубите дерево, которое является точкой высокой ценности, другое дерево в этой области случайным образом станет новой точкой высокой ценности.

Точки высокой ценности делятся между игроками, но трудно сказать, что за них нужно бороться. Их много в одной области, и если кто-то соберет их, они возродятся в другом случайном месте, так что это довольно бессмысленно.

Я издавала громкие звуки, когда старательно собирала точку в шахте. Пусть №1 и №2 стоят на страже.

То, что выкатилось на землю, было... Железной рудой и Медной рудой? Ну, все пойдет господину Эрцу, так что все в порядке. Я все еще нахожусь в неглубоком месте, поэтому здесь много меди. Давайте перейдем к следующему.

О, тут враги.

Эти муравьи так похожи на игрушечных. У них немного мультяшные руки, держащие копья. Это значит, что тот муравей, который ничего не держит, наносит удар. Есть 2 муравья-лучника и 1 муравей-истребитель, кислотных не видно. Пусть №1 и №2... позаботятся о муравьях.

- №1, возьми двух.

- «КЛОК».

Копья - наступательное оружие, так что №1 и №2 будут в порядке. Одиночный боец наносит тупые удары, так что я возьму его на себя. Здесь нет солнечного света, поэтому пещеры - наши охотничьи угодья.

Похоже, в шахте невозможно провести внезапную атаку... Боец побежал в мою сторону, сохраняя боевую позу. Честно говоря, он очень похож на паука. Хотя на этих муравьях нет человеческих частей. Они направили на нас свои копья и ринулись в атаку. Разве у этих парней не высокий уровень ловкости?

Я поразила приближающегося бойца [Световым копьём] и поманила его к себе. Там, №1 и №2 двинулись наперерез лансерам.

Я парировала прямой удар справа, который пришелся в меня со скоростью заряда, затем уклонилась от слабого удара слева, после чего нанесла косой удар и выпустила [Выстрел]. После этого я начала применять [Световое копьё]. Получив Выстрел, боец стал пятиться, поэтому я парировала один удар, который пришелся в меня, и применила [Световое Копье].

Похоже, все суставы муравья были их слабым местом, поэтому я нацелилась на них и атаковала магией. Когда я посмотрела в сторону, пробив между ребрами... №1 великолепно пробил голову муравья. Значит, урона от этого нет... Мало того, что в кости трудно целиться, так еще и при попадании в них урон уменьшается? Ну, их легко раздробить, если у противника есть молоток.

Я парировала удар с помощью [Парирования удара], прежде чем выпустить [Выстрел]. Это превращает противника в труп.

Заклинания типа «Выстрел» очень хороши. Для чистых заклинателей они трудноиспользуемы из-за низкого радиуса действия, их дальность составляет около двух метров. Однако для магов-мечников это очень ценные заклинания. Я хочу получить [Выстрел света] как можно скорее, так что давайте пока сосредоточимся на свете. Сила атаки уменьшится, но это не так важно.

Что касается №1 и №2... с точки зрения экипировки, первым победит противника №2. Я атакую муравья №2 сбоку, и выпускаю [Выстрел] по очень легкому для прицеливания слабому месту. Рапира окуталась красным свечением, показывая, что активирована атака, и когда я ударила по слабому месту... из острия рапиры вырвалось что-то вроде лазера, который пронзил тело муравья и рассеялся вместе с ярким эффектом. Похоже, это слабое место.

Получив сильный удар в бок, муравей попятился вперед. №2 воспользовался этой возможностью и нанес косой удар мечом, превратив противника в труп.

Я послала №2 на помощь №1, а сама тем временем занялась врагами с помощью [Темного ритуала]. Сбоку раздался взмах меча, заставивший муравья споткнуться, и в этот момент булава ударила его по голове, пробив ее. Они сказали, что у них один и тот же разум, так что, полагаю, их сотрудничество идеально?

Конечно, одиночные враги не слишком сильны. Что касается муравьев, то, вероятно, потому, что они довольно большие, я получаю 3 Емкости за каждого. Не правда ли, довольно мило? С точки зрения слуг, враг более высокого уровня, поэтому давайте исцелим их, чтобы восстановить потерянные НР. Оставим часть потерянных НР для автоматического восстановления. Если смерть будет близко, то я использую[Назначение жизни].

Когда я продолжала добычу, иногда отталкиваясь от стен, я начала слышать звуки боя, доносящиеся спереди. Похоже, это кто-то еще сражается. Чем дальше вглубь, тем больше ответвлений, так что, похоже, можно встретить людей, которые вошли с другого входа. Это подземелье в некотором роде лабиринт, но с ним обращаются как с обычной картой.