

Я оставляю писанину на доске господину Ске и отправляюсь собирать пшеницу. Пшеницы очень много, ковер из пшеницы колыхает ветер.

- Ах, у меня нет серпа... давайте сделаем это моей рапирой.

- Мы все равно не будем использовать нижнюю часть, так что это не имеет значения, верно?

- №1, держи верхнюю часть.

- «КЛОК».

Я попросила №1 держать ее и резать ниже.

- Кхм-кхм.

- Кстати, как ты сделаешь из нее муку?

- Ннн...?

О боже? Кстати говоря, у меня нет инструмента, чтобы сделать из нее муку. С точки зрения исторической эпохи... это должна быть ручная мельница?

- ...Хорошо, мы можем попросить госпожу Примулу использовать [Пulьверизацию] на ней, не так ли?

- Ааа, у типов [Деревообработка] и [Смешивание] она есть, верно.

- Ну, это не поварская специализация.

- Конечно.

Ну, давайте пока соберем урожай.

- Фух... это должно быть оно. Давайте передадим ее тому, кто сможет обработать.

- О, вот ты где! ПРИВЕТ!

О? Пришла группа из шести человек в соломенных шляпах и комбинезонах. Они держат мотыги, серпы, вилы и очень похожи на фермеров. Черт, над их головами написано [Крестьянин]. Должно быть, это титул, полученный во время фермерства.

- Хо-хо-хо. Давайте превратим собранную пшеницу в муку.

- Ах, если вы можете ее переработать, то, пожалуйста, сделайте это.

- Без проблем! Это... подойдет как грубая мука.

- А из этого можно сделать мягкую муку!
- ТОГДА НАЧИНАЙТЕ СОБИРАТЬ С ТРЕХ!
- РОДЖЕРР!
- Тогда, принцесса, я займусь этим прямо сейчас.
- Да, пожалуйста, продолжай.
- В конце концов, нельзя же печь хлеб из одной только грубой муки.

Шесть крестьян разделились на две группы по три человека и, держа в руках серпы, начали собирать урожай от одного края до другого. Видимо, примерно с половины пути порода меняется. Я не смотрел достаточно внимательно.

- Это партия лучших игроков-фермеров.
- Их лидер - Штайнер. Остальные члены - Био, Бийо, Логик, Динамик и Биодинами. Очевидно, их названия происходят от Биодинамического сельского хозяйства.
- Понятно... В каком-то смысле это был самый лучший метод ведения сельского хозяйства, не так ли?
- Да. Если не брать в расчет силовые способности, это метод земледелия, в основном сфокусированный на использовании только природных материалов. Он должен хорошо вписаться в эту игру.
- В этой игре тоже есть Духи, верно? И здесь вообще нет химических удобрений.

В реальном мире считается, что этот метод земледелия приводит к низкому количеству урожая, что напрямую бьет по карману каждого, поэтому его редко используют. И вот вместо этого они делают это в игре. На самом деле не похоже, что все они настоящие фермеры.

Я смотрю наверх и нахожу там Солнце. Судя по положению, сейчас полдень, хм? Время обеда, но... у вас у всех есть обед? Хахахаха.

- Принцесса.
- Что это?
- Сейчас я сделаю из этого мягкую муку, могу я попросить хлеб для всех?
- Да, вы двое не против?
- Без проблем.
- Я думаю, все в порядке?
- Тогда давайте сделаем его.

- Это поможет!

Раз уж мы достигли равнины, пусть Альф-сан и Ске-сан осмотрят окрестности на лошадях. В конце концов, им пока нечего делать.

- ХА...

- Что?

- Я не справилась... я столько всего упустила...

- О, в конце концов, это выживание. Что именно?

- Контейнер для дрожжей. Фрукты и сахар, а также соль. Я могу достать стеклянный контейнер и соль, если пойду на побережье, но...

- Аааа... БИО!

- ЧТО ЭТО?

- ИЗ ФРУКТОВ, КОТОРЫЕ У ТЕБЯ ЕСТЬ! ЕСТЬ ЛИ ПОЛЬЗА ДЛЯ ПРИГОТОВЛЕНИЯ ДРОЖЖЕЙ?!

Био-сан, который подошел, достал Аппран.

- Аппран не подойдет для приготовления дрожжей...

- О? Информация... Понятно, да, не получится... Нн... а клубника?

- Фрагариас может подойти. Если основа будет сладкой, то сахар не понадобится...

Я вызываю №1 как лошадь, без настройки класса. Просто вызывая за тройную стоимость, он стоит столько же, сколько и кастомизация класса. Это потому, что стоимость превращается из двукратной в четырехкратную из-за размера.

Я вызываю господина Ске и получаю от него набор для алхимии. Без него я ничего не могу сделать.

- Тогда я пойду на побережье.

- Костяная лошадь, хм? Она будет работать в лесу?

- Скорость уменьшится, но это все равно будет быстрее, чем я иду пешком.

- Понятно... ты же Зомби, в конце концов. Постарайся.

Временное прощание с господином Штайнером и остальными. У меня №1 бежит на юг, №2 - волк бежит рядом со мной, а №3 - сова летит над головой.

Я хочу, чтобы мои [Секреты некроманта] перевалили за 30 во время этого события. Сейчас он на 27-м уровне, так что я думаю, что это возможно. Когда он достигнет 30-го уровня, я смогу давать умения второго уровня своим слугам и призывать слуг 30-го уровня. Она должна достичь 30-го уровня раньше, чем моя база.

По словам господина Ске, пока и база, и уровень умений не достигнут 30-го уровня, они не будут отмечены как Уровень 30. Другими словами, у господина Ске уже есть 30-1 уровень [Секретов некроманта].

Мы ехали, пробираясь сквозь деревья, и прибыли на побережье. Здесь довольно много людей наслаждаются рыбалкой, не так ли? Фрукты были довольно ужасными, поэтому интересно, как обстоят дела с морепродуктами.

Пока я смотрю на людей, которые стоят в воде и ловят рыбу, я снова призываю №1 в качестве Скелета и заставляю его черпать песок для производства стекла.

Я делаю из стекла бутылки для зелий, контейнеры для изготовления копченостей и дрожжей... и мне нужны некоторые контейнеры для специй, таких как соль. Чем больше контейнеров и бутылок я сделаю, тем лучше.

- О? Принцесса внезапно появилась, настоящая.

Судя по тому, как он это сказал, можно предположить, что есть и фальшивая я? Я не слышала о такой раньше.

- Хороший день. Большой улов?

- Можно сказать, что есть большие уловы... Наверное?

- Верно. В смысле уловов много, но...

- Ааа... то, что нельзя съесть?

- Точно в точку... У меня есть [Кулинария], так что я могу их идентифицировать, но... я взял с собой рыболовные инструменты, так что у меня нет [Кулинарного набора], понимаешь?

- Парни на той стороне тоже занимаются фридайвингом.

Когда он указал направление, в этот момент появился человек, голова которого всплыла. Кстати говоря, там были люди, которые держали гарпуны, не так ли.

Я думала, что он снова нырнет, но он начал плыть к берегу на полной мощности.

- УУУУУААААААА! ЭТО БЫЛО КРУТО!

[АКУЛА?!]

Акула... наверное? Гоблинская акула. Она ест все, как гоблин. Ее лицо тоже немного похоже на лицо гоблина? И их шесть.

Более того, они достаточно глупы, чтобы погнаться за игроком на мелководье, прежде чем решили вернуться, и начали извиваться на песке. Их головы тоже гоблинского уровня? Их выслеживают рыбаки и, прощаясь.

- Что ж, снова иду. Это захватывающая рыба!

Он снова взял в руки гарпун и пошел в море... он пытался уйти, но в итоге вернулся.

- Из-за плавания моя сытость довольно низкая, так что же нам делать с едой?

- Пойдем собирать ветки. У тебя ведь есть [Кулинария]?

- Да. Но нет кулинарного набора.

- Я пойду нарублю немного дерева, лучше, если я сделаю из него дрова, правильно/

- У кого-нибудь есть [Деревообработка]? Мне нужны шампуры. Давайте сделаем из него гриль на шампурах. Была такая, как сладкая рыба, да?

- Рыба на гриле с солью, хм. Звучит неплохо... а что насчет соли?

- ...Может, окунуть ее в морскую воду?

- Нет, это не сработает.

- Это слишком динамично.

- Тогда я обеспечу вас солью. №1, зачерпни морскую воду в это.

- «КЛОК».

- Это поможет. Принцесса, а как насчет Кулинарного набора?

- Он у меня есть. Я одолжила этот алхимический набор у господина Ске.

- Тогда мы обменяем рыбу, которую не можем есть, на соль. Точнее, те, которые мы не можем жарить на шампурах.

- Понятно, я не против.

Я добываю соль из морской воды, которую принес №1. Я оставила одну бутылку нигари, но выбросила оставшуюся часть.

Давайте попросим №2 тоже помочь. Я продолжаю сосредоточенно добывать соль из морской воды. Набрав достаточно для себя и для торговли, я обмениваю соль и возвращаюсь в центральную часть острова.

- О, ты вернулась. Нам удалось немного переработать ее.

- Я получила немного рыбы от людей, которые ловили рыбу.

- Хох, это хорошо. Сейчас мы пытаемся расширить поле.

- Сможете ли вы выращивать что-то?

- Скорее всего, но... интересно, сколько времени потребуется, чтобы все выросло.

Так что это загадка, сможете ли вы собрать урожай до конца, ничего не поделаешь, я думаю.

Давайте попробуем сделать дрожжи прямо сейчас. А, [Ускорение Реакции] сейчас довольно сурово к манне, не так ли? На изготовление дрожжей уходит неделя, так что...

- О...? Это занимает лишь половину обычного времени. Должно быть, это механика события.

Время опыта тоже медленнее, чем обычно. Обычно один день в игре занимает шесть реальных часов, но один день в игре - это все равно один день. Но дни требуются быстрее... Время, которое отбивают часы, увеличилось, но это все.

Я получаю грубую муку и мягкую муку, затем добавляю соль и дрожжи, чтобы сделать основу. Я также ускоряю ее примерно на половину первоначально требуемого времени, затем, убедившись, что она разбухла, приступаю к выпечке хлеба.

- Пока что я испеку достаточно хлеба для ужина, хорошо?

- Это поможет! Фермерство - это физический труд, знаешь ли. Мы быстро проголодаемся.

Тот человек, который занимался фридайвингом, также сказал, что сытость быстро проходит...

Пока что, давайте массово производить хлеб до тех пор, пока мне позволяют ингредиенты. Чувствуется, что будет много людей, которые не пообедали.

Используя большое количество стеклянных контейнеров, которые я сделала, и фрагарию, которую я получила от господина Био, я готовлю дрожжи. Кирпичная печь также работает на полную мощность.

Через некоторое время возвращаются господин Альф и господин Ске. Они принесли подарок.

- Мы слегка осмотрелись, и на востоке были травы и прочее.

- Также, что-то вроде этого упало.

[Инструмент] Набор магических специй 2 Редкость: Ра Качество: □

Вы сможете объединить и использовать его, как только соберете все числа.

Содержание: Се-крет

Хо-хо...? Судя по значку, здесь есть цифры от 1 до 6. Загадка, как это используется, но если я соберу еще пять...

- Кстати, принцесса, ты заметила поле для квестов?

- Квестовое поле? О, теперь в нем есть механика событий.

- Мы тоже заметили чуть раньше.

Жизнь на пустынном острове Первый день□

Вы попали на необитаемый остров. Выживите вместе со своими товарищами. Помощь (ГМ) должна прийти через 8 дней.

Присоединяйтесь к товарищам.

Ознакомьтесь с топографией острова.

Запаситесь едой.

Создайте базу для ночлега.

Похоже, что пункт 2 уже выполнен. Мы хорошо поработали.

То, что цель 1 не выполнена, означает, что не все еще подключены к доскам?

Цели 3 и 4, ну... особенно 3 - это не та цель, которую можно «завершить».

Если уж на то пошло, то это скорее цель, к которой нужно стремиться. Более того, это цель не для отдельного игрока, а цель в целом. Для нас, бессмертных, цель №3 не нужна. 3 не нужна. И, прежде всего, 1. зависит от каждого отдельного игрока... верно?

Награда не отображается, поэтому даже если мы выполним все задачи, наша оценка не увеличится. Хотя есть вероятность, что существует секретный бонус, не будем сейчас об этом думать.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/1982402>