

Проснувшись, я ерзаю на кровати, чтобы надеть устройство виртуальной реальности и первым делом отправиться в Торговый союз.

Судя по внешнему виду товара, почва в стороне, похоже, что здесь торгуют Водой Воспоминаний. Очевидно, если вы умрете с контейнером в руках и вернетесь, зачерпнув немного, это принесет вам немного денег.

Но купить ее смогут только те, кто занимается [Смешиванием] или [Кулинарией]. И его легко получить.

Вместо того чтобы продавать игрокам товары из Недер, резиденты будут покупать их дороже. Хотя люди, которые это понимают, скорее всего, будут молчать.

И я обнаружила, что по сравнению с маленьким уголком, в котором могут передвигаться другие игроки, предметы в моем доме... другими словами, в замке Эвернайт, имеют более высокое качество.

В продаже есть вода качества С, но для любого более высокого качества... очевидно, необходимо обратиться с просьбой к одному из Бессмертных, прошедших через испытания.

И, похоже, торгуют довольно большим количеством продуктов питания. Похоже, я не смогу зарабатывать, как раньше. Как и планировалось, переходим к ремеслу типа [Алхимия].

Я видела все, что можно было увидеть, так что давайте выставим на продажу предметы, которые я сделала вчера, и пока выйдем из системы.

Покончив с едой и другими утренними делами, я вхожу в систему.

- А! Это Таша!

- Доброе утро, Эбби.

- Доброе утро! Я нашла странно дорогой Магический клей!

- Ты уже купила его?

- Еще нет!

- Тогда подожди еще немного? Я хочу повысить качество.

Получить С+ в такой обстановке слишком жалко, поэтому я хочу получить хотя бы ранг В... если возможно, я хочу подняться до ранга А.

Но мне кажется, что для этого нужен не только уровень [Алхимии], но и [Магические способности].[Манипуляция магией] - это часть этого, в конце концов.

Немного поговорив с Эбби, мы расходимся. Похоже, ей весело. Госпожа Дори с ней, так что, думаю, беспокоиться не о чем.

Проводив ее, я использую [Серебряный ключ] и перемещаюсь в Верштедт.

Отсюда я иду по дороге на север и на разветвлении поворачиваю направо, где нахожу город. Карта местности выглядит так, будто я вторглась в северо-восточную область 3 - 2 по диагонали снизу.

Если бы я пошла по дороге слева на северо-запад, то попала бы в Беллафонт. По номеру это будет 3 - 16, так как нумерация ведется по часовой стрелке.

Похоже, что города окружают область Старого храма, которая имеет номер 2 - 2, но пройти мимо этой карты было бы довольно трудно, поэтому я прохожу по диагонали.

Путь с дорогой - это обычный маршрут.

Я вызываю виверну и пролетаю над дорогой. В этой области нет летунов, так что здесь безопасно. Давайте сразу же отправимся в третью область.

Цвет земли здесь по-прежнему в основном коричневый, а не зеленый, хм? Местность имеет множество склонов, а дорога выглядит труднопроходимой для карет. Точнее, для лошадей, которые тянут повозку... то есть.

Если отбросить тот факт, что я лечу на Виверне, то я путешествую верхом на Слугах, у которых нет выносливости, так что усталость для меня не имеет значения.

Более того, мне чертовски давно пора сделать седло. Я как-то справляюсь благодаря навыку [Верховая езда], но было бы лучше иметь для этого инструмент. Может быть, мне стоит заказать его у господина Дантеля, когда он войдет в систему.

Сражаться в воздухе тяжело, поэтому мне приходится лететь низко. На земле валяется много железа, но это явно враги. Если бы это было не так, их бы давно унесли.

Железная черепаха, железный голем. Наконец-то големы появляются на поле как обычные враги, а? Также есть Кислотные Ястребы.

Давайте продолжим, молясь, чтобы Кислотные Ястребы не выбрали нас в качестве цели.

Есть группа, сражающаяся с големом. ...Хм? С големов можно собирать железо? Они размахивают своими кирками как сумасшедшие.

Ммм, поиск на сайте... Железный Голем. Когда вы атакуете големов киркой, они роняют определенное количество слитков. Черепахи при поражении сбрасывают определенное количество руды... вот так.

Это означает, что в процессе боя можно собирать Железные Слитки. Железо можно превратить в сталь, а сталь необходима для Кобальта HSS, поэтому количество используемого железа довольно велико. А значит, это не так уж плохо как средство заработка. Похоже, что навык [Горное дело] для этого не нужен.

Наблюдая за тем, как люди сражаются, я направляюсь прямо к статуе на центральной площади и открываю портал.

[Портал Фельфорга был разблокирован]

[Вы можете установить его как точку респауна. Да/Нет]

Естественно, это [Нет].

С помощью этого я смогла телепортироваться сюда, так что теперь давайте... но перед этим, я полагаю, мне нужно купить хранилище. Я иду в магазин и подтверждаю, что там есть огромные хранилища для руды. Я снимаю в профсоюзе в общей сложности 120k и покупаю их. Мои сбережения превратились всего в 500k. Мне нужно заработать немного денег, мм?

Я спрашиваю человека из магазина о шахтах и идем дальше.

Отверстие в горе, где можно добывать руду... это шахта. Шахты, которые используют игроки, - это те, которые в основном были добыты Жителями; неиспользуемые и заброшенные.

Железо и прочее необходимо для страны, поэтому оно определенно находится под присмотром. В тот момент, когда становится ясно: «Такими темпами мы уйдем в красное...», шахту бросают. И начинают рыть новую.

Другими словами, в качестве игрового сеттинга...

[Она недостаточно хороша для города, чтобы использовать ее как шахту, но отдельные люди все еще могут добывать там что-то. Однако монстры сделали его своим жилищем, и там нет света. Если вас это не беспокоит, то вы можете пользоваться.]

Вот что это значит.

Они не управляют им, поэтому есть случаи, когда монстры делают его своим жилищем, и свет также не свободен, поэтому они убрали его, это разумные причины.

Заставляя искателей приключений, включая игроков, разрабатывать шахты, они предотвращают переполнение шахт монстрами. А это значит, что городу становится немного легче.

Ну, если отбросить декорации, мне не нужен источник света, поскольку у меня есть ночное зрение; если что, темнота повышает мои навыки, так что мне не нужно готовиться, и я могу сразу идти туда с одной лишь киркой.

В конце концов, это все еще игра, так что точек сбора повсюду предостаточно.

Раздался звук добычи, Руда скатилась со стены, и я попросила Рабочего подобрать ее. Постоянно подбирать их надоедает. Это очень удобно.

Мои спутники - доспехи и волк, а также Рабочий.

Когда приходит враг, я могу попросить Рабочего заминировать и сражаться самому, но если врага нет, я могу заминировать сама. Мне все равно нечего делать.

Я поручаю Рабочему собирать то, что я добываю, и получать все сразу после окончания добычи. Я забыла снабдить Рабочего предметом типа сумки... Давай закажем его вместе с седлом. Хватит ли у меня на это денег?

Кирка, которая вчера чуть не умерла, сразу же сломалась, поэтому я начала добычу с недавно купленной стальной киркой.

Это просто молибден и ванадий, не так ли. Где находится Магическое железо? Если его еще не нашли, это значит, что оно не появляется в мелких частях.

...Хммм? Это было железо, наделенное магической силой, не так ли. Разве не может быть, что на эту руду влияет концентрация манны? Тогда есть вероятность, что она не появится в этой шахте.

...Жаль, но давайте удовлетворимся повышением навыка [Добыча] как главной цели.

Враг. Гоблин-шахтер и Гоблин-подрывник.

Гоблина в каске и с киркой я оставляю своим слугам. Я берусь за подрывника, у которого в руках взрывчатка.

Добычу полезных ископаемых я оставляю своему Рабочему. Его навыки ремесленника и собирателя разделены со мной, поэтому полученный опыт также связан с ними.

Я накладываю на подрывника заклинание и захватываю его цель. №1 использует [Призыв], чтобы привлечь шахтера.

В мою сторону летит груз бомб, который я отражаю. Если возможно, я хочу попасть ими прямо в него или рядом с ним. Отбив бомбой противника или ударив ее о какую-то поверхность, она взрывается. Другими словами, к ней должен быть приложен удар.

Бомбы на самом деле кажутся атаками с зоной поражения. Их AoE невелико, но если они упадут рядом с целью, то она получит урон. Думаю, не нужно упоминать, что прямое попадание наносит больше урона?

С учетом сказанного, он тонет с помощью заклинания, которое я произношу между отражениями. Враги с дальним радиусом поражения - это так приятно и легко.

Я использую [Связывание] на шахтера, затем мы все его избиваем, а я тем временем поглощаю подрывника. Шахтер тоже умер, поэтому я поглотила и его.

Затем я забираю руду у рабочего и иду к следующей точке сбора.

Я нахожу несколько точек сбора поблизости, поэтому я поручаю Доспеху охранять Рабочего, пока он добывает руду, а затем беру Волка с собой и добываю руду в другой точке.

Хотя я не скажу, что эффективность - это все, вы должны быть эффективными всегда, когда это

возможно. Особенно когда нет риска.

В мелких частях есть только гоблины-шахтеры и подрывники, так что это должно быть довольно легко. Они 30+ уровня, но без правящего класса гоблины остаются просто гоблинами...

Давайте отправимся в более глубокие части, добывая полезные ископаемые.

О, это серебро. О, и золото тоже. Возможно, будет лучше продать их Жителям. Обычно золото и серебро добываются до истощения, но... ну, это игра.

Хмм... навык растет очень хорошо. Выглядит неплохо, пока я притворяюсь, что не вижу, как изнашивается кирка. Износ тоже постепенно уменьшается, так что продолжим добычу.

Думаю, все здешние вещи можно продать... Я потеряла кучу денег на жилье, так что во что бы то ни стало хочу превратить их в новые сбережения.

Я поглощаю монстров, поэтому не могу продавать дроп. При всем при этом, вместимость очень важна. Если возможно, я хочу обеспечить себя достаточно, чтобы призывать Слуг с дополнительными затратами.

Однако и шахтеры, и бомбардиры имеют нормальный размер гоблина, увеличение составляет 3 Вместимости. Это немного печально...

Но дроп гоблинов ничтожен, так что все равно лучше его поглотить.

Пока я хлопотала, №2 как волк принял боевую позу, а №1 как доспех - тоже. Я переключилась на своего Атаме и заставила Рабочего продолжить добычу.

Ааа, вот он, Богомол-убийца. Это богомол, который скрывает себя и своим звуком подрезает шеи людей.

Когда кто-то сосредоточен на добыче, он получает неожиданную атаку, направленную на его слабые места, и в зависимости от его билда он может даже умереть мгновенно.

Мой билд включает [Интуицию] и [Чувство опасности], поэтому я не буду атакована внезапно, но в некоторых случаях уровень этих умений может быть слишком низким, поэтому не стоит переоценивать себя.

[Дикий инстинкт] и [Выживание сильнейших] усиливают эти навыки, так что на данный момент у меня нет никаких проблем.

Что касается Богомола-убийцы, то после того, как вы предотвратите начальную внезапную атаку, он превращается в простого большого богомола. Я произношу заклинание, чтобы он показался, и мы его избиваем.

В боевом стиле он появляется один, так что все зависит от того, успеете ли вы заметить его до того, как он приблизится к вам. Если вы его заметите, он почти не представляет угрозы.

Они доставляют больше всего хлопот, когда появляются во время боя с другими врагами.

Кроме богомоллов, есть еще Чумная мышь. Они, похоже, наносят яд и слабость. Они не слишком сильны, но, в отличие от богомоллов, появляются группами по крайней мере по четыре человека.

Другими словами, это назойливые вредители, которые отбиваются от вас не прямыми атаками, а статусными повреждениями. Хотя яд уменьшает ваше НР медленнее, чем смертельный яд, он исправно отнимает его. В зависимости от интенсивности, он может отнимать больше, чем Смертельный яд.

Конечно, для нас, бессмертных и нежити, это не имеет значения, поэтому они раздражают только из-за своей многочисленности.

Слабость снижает все показатели, так что... Как насчет того, чтобы вы, ребята, нашли контрмеры против статусных искусственных интеллектов, хорошо...? Вот что они, кажется, говорят.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/2061928>