О, руда, которую я вижу впервые.

[Материал] Гальциевая руда Редкость: Ра Качество: C+

Хотя количество добываемой руды довольно велико, ее трудно перерабатывать, и для этого требуются хорошие сооружения.

Тем не менее, это чрезвычайно твердая руда, которую гораздо легче обрабатывать, чем адамантит, и она часто используется в качестве его заменителя.

Понятно. Так вот почему люди говорят, что адамантит существует. Итак, Гальций - это более низкая версия адамантита.

Как и сказано в описании, его легче обрабатывать, чем адамантит, а мощностей «так себе» достаточно. Учитывая большое количество производимого Гальция, он должен быть пригоден для массового производства.

Но, что гораздо важнее, для игроков все дело в том, «можно ли его использовать для снаряжения». Говорят, что, скорее всего, это выше Кобальт HSS.

Проблема в том, что он не существует в реальности, поэтому его сплавы совершенно неизвестны. Кузнецы, вероятно, начнут действовать методом проб и ошибок.

Должна ли я пропустить Кобальт HSS и сделать снаряжение моих слуг из Гальция? Есть также вариант использования элементарного металла, но... проблема в количестве.

Давайте продадим элементарные металлы господину Эрцу и купим оборудование, сделанное из гальция.

А теперь давайте посидим здесь до обеда или до тех пор, пока моя кирка не сломается.

Я использую [Возвращение], чтобы вернуться в свой дворец.

Затем я направляюсь прямо к задней стене и вместе с Рабочим добываю восстановленную рудную жилу. Восстановление занимает два дня в игре... другими словами, полдня в реальности. Таким образом, я могу добывать ее 40 раз в день в реальности.

Я ненавижу молибден и ванадий. Я не хочу молибден и ванадий... Ванадий.

Точно, я так и знала. Дайте мне только магическое железо и драгоценные камни, пожалуйста. Драгоценные камни можно добывать и в Фельфорге, так что я не против одного только магического железа.

Хм... выпало неожиданно много магического железа.

Итак, давайте сначала выйдем из игры и пообедаем.

Время от времени неплохо было бы поесть лапши... Нн... данданской лапши.

- Едаааа!

- Выбирай.

- Мгновенно! Интересно, что там?

Давненько я не ела, но она довольно вкусная, не так ли? Ну... Думаю, если бы это было не так, его бы не продавали.

- Кстати, Оне-сан, я слышала, что за тобой пришли ПК?

- Ты, конечно, хорошо знаешь.

- Люди из РПК так сказали.

Похоже, что люди РКК следили за РК и вели запись.

Они хотели вступить в бой, но я победила всех нападавших. Там были мои слуги, так что они будут обнаружены, если подойдут близко.

Не было бы проблем, если бы появились ПКК, но... ситуация была немного сложной.

И вот, это видео, очевидно, было вставлено на мою личную доску.

- Я слышала, что Свет больше не является твоей слабостью, но ты можешь блокировать Взрыв с помощью Взрыва?

- Очевидно, можно, если это противоположные элементы. Я слышала об этом от советника, так что я попробовала, и я думаю, что это было эффективно?

- Хи! Но это звучит не очень практично...

- Ну, ситуация, в которой его можно использовать, слишком специфична, понимаешь.

- Верно.

Поедая лапшу, мы обсуждаем игру.

Разве не хорошо, когда у нас есть тема, которая нам интересна?

- Твоя поза была странной, что это было?

- Довольно особенный редкий навык.

- Хи! Мне стало любопытно!

- Хмм... ну, ладно. Наверное, есть много других таких же.

Я рассказываю своей младшей сестре о навыках типа «стиль». Хотя это редкий навык, у него есть свои хорошие и плохие стороны, знаете ли.

- Другими словами, если мы войдем в какое-то додзё в качестве учеников, мы получим редкий навык, который будет разблокирован?

- Наверное. Если в том месте есть какой-то стиль, то есть.

Я не думаю, что он будет только в Недрах, и в описании [Кокон Мусоу] сказано, что он существует на поверхности, так что там должно быть несколько таких стилей. Никто не будет возражать, если я расскажу о них всем.

Скорее всего, будет какое-то требование для того, чтобы стать учеником, но я этого не знаю.

- Искусства - это формы, видишь ли. Они активируются движениями, необходимо запомнить движения, но нет никаких свертываний.

- Понятно... похоже, оно выбирает своего пользователя, довольно забавно.

- В зависимости от стиля, они могут специализироваться на разных вещах, так что для начала стоит поискать их.

- Интересно, а есть ли соревнования по победе над другими додзё?

- Кто знает? С точки зрения сеттинга, это место больше похоже на арену, чем на турниры?

- ЖЕСТОКОСТЬ!

Слабость этого стиля - построение, не так ли. Если я не смогу двигаться, я не смогу использовать формы и буду раздавлена.

Кажется, что кроме привязок должны быть и другие вещи, которые будут влиять на него. В местах с плохой опорой я не смогу в основном двигаться, поэтому их совместимость со стилем самая плохая.

Я могу только сказать, что мне нужно как можно лучше выбирать местность для боя, но привязки - это проблема. На данный момент, повышение Сопротивления Магии - единственная мера, чтобы подготовиться к ним? Мне нужно посоветоваться об этом с советником и Ланой после входа в систему.

- Оне-тян, ты ×1 с Лайт?

- Да.

- Но это все еще магия ×1 для четырех человек... разве больше половины ее не сведено на нет взрывом?

- У меня высокие скорость и выживаемость и MDEF от оборудования. Также, это должно быть потому, что у меня есть бонусы усиления Темной магии.

- Разве ты уже не Босс Рейда, Оне-сан?

- Причина их поражения в том, что они атаковали с расстояния. Если бы меня окружили и атаковали с близкого расстояния, я бы умерла.

У меня есть [Зеркальная форма] для боя на расстоянии, так что это довольно легко.

Но если бы меня окружили игроки ближнего боя из первой группы, это было бы невозможно для меня. Учитывая мои привязки, я смогу остановить одного с ними, поэтому нужно как минимум трое. Огневая мощь первой партии, вероятно, собьет мои HP. И они, скорее всего, переживут ни одну из моих очередей.

У зомби больше всего жизней сразу после доспехов, но в отличие от доспехов у них нет оружия, к которому они слабы. Взамен у них нет никакой специализации.

Доспехи слабы против тупых, но сильны против других вещей. Скелеты слабы против тупого, но сильны против ударного. У зомби все поровну.

С учетом вышесказанного, самыми сильными против ближнего боя будут призрачные типы. У них маленькая выживаемость, но астральные тела сильны против режущих, тупых и колющих ударов.

Я - магический нападающий, который также может действовать как подтанк, знаете ли. Хотя бой на поражение и отступление для меня невозможен.

- О, точно. Но в ближнем бою, если им не повезет, моя аура вызовет мгновенную смерть.

- Твоя аура была усилена? Ведь мгновенной смерти не было?

- Она развилась и изменилась с [Ауры тьмы] на [Облачение смерти]. По ощущениям, когда я пробовала, вероятность мгновенной смерти составляет около 5%...?

- Ну, [Мгновенная смерть] будет чем-то вроде этого.

Если вероятность Мгновенной Смерти будет слишком высокой, это будет плохо с точки зрения игры... Магия Мгновенной Смерти с длительным периодом действия - это одно, но они не могут сделать ее слишком высокой для аура-типа.

- Кстати, Оне-сан, ты была на севере? Это редкость.

- Ходил поднять [Добычу], добыть материалы для слуг и заработать денег.

- Ааа, понятно. У тебя есть рудная жила.

- Они выше меня по уровню, так что, наверное, я останусь на севере на несколько дней?

- Мне также нужно сменить оружие, эх... стоит ли мне ждать шелка с доспехами?

- Разве ты не говорила, что собираешься использовать пластинчатые доспехи?

- Я так и собиралась, но подумал, что легкая броня была бы кстати.

- Кожаная?

- Я думала заказать цельное платье военного вида. Когда оно будет усилено, оно будет работать как легкая броня.

- Хмм... ааа, этот тип. Мантия прилагается?

- Очевидно!

Значит, она не собирается стать рыцарем, но именно такого типа, да? Возможно, это вопрос Силы. Моя младшая сестра - ударник и бегун.

Как она и сказала, это цельное платье военного вида. И она собирается использовать с ним алебарду. Ну, разве это не прекрасно?

Она собирается использовать мантию, потому что это круто, я уверена. С точки зрения Жителей это, видимо, обязательная вещь, но это ради того, чтобы спать под открытым небом и защищаться от дождя.

Пока нет такого события, как в лагере, игроки обычно не спят под открытым небом.

- Итак, давайте играть!

Я привожу себя в порядок, провожая сестренку, убегаю в ее комнату, затем, немного отдохнув, тоже вхожу в игру.

Господина Эрца, вероятно, еще нет, так что давайте сначала посоветуемся с советником и Ланой о контрмерах против привязок.

http://tl.rulate.ru/book/40339/2061931