- Вы, ребята, тоже останетесь...

- Сегодня утром сломался роутер. Немного неудобно идти домой...

- Это хорошо... он в ремонте.

- Оне-сан, идешь домой?

- Я посмотрю здесь, хорошо?

- О, хорошо.

Моя сестра привела Айну-сан и Карен-сан присоединиться к нам.

Официальная доска объявлений тоже находится на обслуживании, поэтому хорошо, что все могут ее видеть.

- Так, не могла бы ты продать мне зелье благословения, Оне-чан?

- S-класса?

- Да, я хочу иметь по одному для каждого члена группы.

- О, я тоже возьму одно, пожалуйста.

Зелье воскрешения было протестировано после выпуска, как и ожидалось.

Вы не можете использовать его на себе, поэтому вам нужно, чтобы кто-то другой использовал его на вас. Необходимо облить их зельем, а без [Передачи зелья] [Бросок] бросать его бесполезно. Однако если у вас оно есть, вы можете бросить его.

Время вставания необязательно, но существует ограничение по времени, в этом случае вы будете вынуждены воскреснуть. В тот момент, когда вы решите воскреснуть, вас могут ударить, поэтому нужно следить за временем. Время неуязвимости отсутствует.

Более того, его можно использовать на нежити. Ну, там не сказано, что его нельзя использовать на бессмертных, в конце концов.

По словам Софи-сан, это лекарство для «прерывания принудительного перехода Посторонних в подземный мир», так что неважно, какой они расы.

В результате оживление с помощью зелья воскрешения звучит так: «Спасен! Я не умер!» и кажется, что смертного приговора нет.

Ну, время действия зелья в реальном времени составляет 10 минут, так что это трудно вынести, когда меня расплющивает по всей локации. Но не похоже, что 10 минут в экшн-игре - это смертельно.

Вы не можете двигаться, пока вас не оживят, и вы не получите очков опыта, пока вы мертвы. Конечно, поскольку вы не сражаетесь, ваш уровень навыков тоже не повышается.

В общем, цель состоит в том, чтобы не умереть в первую очередь. Но даже если так... лучше иметь, чем не иметь.

Все-таки лучше иметь возможность умереть хотя бы один раз. В основном это страховка для боссов. Потратьте 10 минут на сон, и битва уже будет закончена. ....Победа или уничтожение зависит от того, кто останется в живых.

Если победят они, вы будете чувствовать себя ненужным ребенком. Это будет довольно неловко.

Высшая группа, естественно, хочет S-класс со 100% воскрешением HP, чтобы исключить случайные смерти и действия по восстановлению сразу после воскрешения.

Это 10 для группы моей сестры и Томохиро? В конце концов, цена S-класса удвоилась, так что это прибыльно.

[Сейчас уже полдень, и количество людей увеличилось, так что давайте займемся обновлением информации.]

- О, начинается.

[Самое большое изменение - неограниченный доступ внутри страны. Поздравляем и приветствуем. Мы отправим новые устройства виртуальной реальности, как только сможем, но хотя некоторые функции будут ограничены, вы все еще можете использовать старую модель. Конечно, если вы пользовались старой моделью, вы можете перейти на новую, раз уж она доступна.]

[Хотите ли вы, чтобы первая и вторая партии на некоторое время остались в других городах, если это возможно? Я не беспокоюсь об охотничьих угодьях, потому что есть инстанс-подземелье. Самая большая проблема - это размер города. Сделаем ли мы его больше, или разделим на каналы.... Посмотрим, что из этого выйдет.]

[Далее... мы планируем показать базовый рейтинг статуса расы. Они оцениваются по шкале от SSS, до S и от A до F, но внутри каждого рейтинга все равно есть диапазон, поэтому это следует использовать только в качестве ориентира. Существует 11 категорий: HP, Манна, Сила, Ловкость, Жизнеспособность, Ловкость, Интеллект, Дух, Сопротивление, Специальность и Телосложение. Стандартом является человек.

Сопротивление и Специальность - F, а Телосложение - мало. Остальные - D.]

[Мы также меняем правила восстановления. Вместо распределения очков вы можете обмениваться навыками в одном жанре. Вы не можете обменять производственные навыки на боевые. Ненужные навыки будут конвертированы в очки навыков. Короче говоря, больше нельзя вливать уровни в навыки, которые трудно восстановить.]

- Так что теперь это запечатано в камне. Хотя ты не можешь часто делать полное восстановление...

- Ты сделала это, Оне-сан?

- Сначала я залила его в [Оценку].

- Понятно, это точно не поднимется...

[После этого.... мы также добавим вкладку аватара в ваше снаряжение. Изменится только внешний вид и эффекты, но не статы. Тип оружия должен будет соответствовать.]

- О, наконец-то оно появилось.

- Мы можем скрыть внешний вид оружия.

Это система, позволяющая сохранить внешний вид оружия или брони, которая стала слабее... но внешний вид которой вам нравится. Это то, что часто встречается в играх.

Скорее, без этой системы все выглядели бы одинаково, что сделало бы игру неинтересной.

Несомненно, будет востребована возможность изменять первоначальный вид предмета. Это также может быть использовано... для скрытия редкого оборудования.

Когда я закончила слушать изменения, нас выгнал учитель, и я решила пойти домой. Я все равно проголодалась.

После того как я поем, будет хорошая возможность убить время, позанимавшись в бассейне.

Вечером мама с папой вернулись домой, и новый роутер был настроен.

Такое ощущение, что я впервые за долгое время провела день без игр. По какой-то причине я провела за играми все летние каникулы.

- Время игры!

На следующий день, вернувшись из школы, я провожаю сестру, когда она уходит в свою комнату. Я переодеваюсь и тоже захожу в игру, раз уж ремонт закончился.

В конце летних каникул я много занималась развитием навыков. Все мои навыки так сильно улучшились, но мой [Кокон Мусоу - стиль одиночного меча] совсем не улучшается...

[Расширение способностей пространственного осознания] тоже не увеличивается, но это все равно лучше, потому что оно пассивное.

Я выучила [Тафт Хроно] на 30-м уровне [Тонкого меча]. В момент, когда он пронзает, вы получаете 9 последующих атак, так что у него даже больше мгновенной огневой мощи, чем у 6-ударного [Регенерации]. Время его действия велико, так что сделать его полностью совместимым будет проблематично. Что ж, в искусстве ближнего боя не так уж и много.

Я выучила [Магический барьер] на 25-м уровне [Магического катализатора], но он мне не нужен. Вторичный навык скоро появится.

[Магические способности высшего класса] все еще усиливает магию жизни, так что не будем об этом беспокоиться.

[Магия теней] перешла на 10 уровень, и я выучила [Погружение в тень]. Вы можете прятаться в тени и двигаться сквозь нее, но если вы находитесь в пределах эффективной дальности атаки по площади, вы будете поражены. Более того, во время погружения урон от света увеличивается, так что будьте осторожны со [Взрывом света] и подобными.

А вот что немного интересно, так это [Секреты некроманта]. [Некро танцор], который изучается на 40 уровне, может мгновенно использовать труп врага. Он не учитывается как часть партии, но перестает действовать через определенное время. И, конечно, дроп тоже исчезает. Короче говоря, это одноразовый мясной щит.

Скажу лишь, что интересное не равно полезное.

В общем, пока это были летние каникулы.

Самый быстрый способ узнать больше об обновлении - посетить... и быть поглощенным толпами в Стартовом городе, но у меня нет такого хобби.

Сейчас я даже не использую вкладку аватара для своего снаряжения... Зато есть оценка расы.

Принцесса Аверса

HP: A MP: A

Сила: E Ловкость: C Жизнеспособность: B Ловкость: F / F Интеллект: B Дух: C

Сопротивление: A Специальность: A Телосложение: Sma

Хм...? Они сказали, что люди - D. Почему у них две ловкости?

О, помощь была добавлена.

Что такое оценка расы?

Сверху она отображается в виде 9 стадий [SSS, SS, S, A, B, C, D, E, F].

Однако даже если оценка одинакова, числовые значения не всегда совпадают.

Категории выглядят следующим образом.

HP: Когда HP становится равным 0, вы становитесь недееспособным.

MP: если у вас недостаточно MP, вы не сможете использовать специальные действия... искусства и магию.

Сила (Strength): Также известна как Str, в основном влияет на силу физической атаки.

Ловкость: Также известна как Dex, влияет на качество ваших творений и точность лука.

Жизнеспособность: Также известна как Vit, в основном влияет на максимальное количество HP и физическую защиту.

Ловкость: Также известна как Agi, в основном влияет на скорость передвижения. Отображается как «ловкость на земле/ловкость в воздухе».

Интеллект: Также известен как Int, в основном влияет на силу магической атаки.

Дух: Также известен как Spr, в основном влияет на максимальное количество MP и магическую защиту.

Сопротивление: Это общий рейтинг вашей устойчивости к аномальным условиям.

Специальный: Этот пункт в основном предназначен для нечеловеческих видов. Чем выше значение, тем сильнее черта.

Телосложение: Размер тела. Человеческий размер - маленький, отображается как 'Sma'.

Минимальный: Min, Small: Sma, Medium: Med, Large: Lar, Extra Large: Max

Стандартный человек имеет F для сопротивления и особых качеств, Sma для размера, а все остальное - D.

С точки зрения физических характеристик, люди слабы. Но мы живем, используя оружие, технику и тактику. Используйте максимум того, что вы можете предложить.

Итак, содержание статуса наконец-то раскрыто. HP не равно Жизнеспособности, а манна не равна Духу.

Я не думаю, что руководство поможет, поделившись всем..... Я не жду такой доброты от руководства здесь.

На данный момент я понимаю, что ловкость - это ловкость на земле и ловкость в воздухе. И оба варианта мертвы. В принципе, ни то, ни другое не лучше.

Есть только люди, с которыми можно сравнить, но очевидно, что они намного лучше.

Проблема... Или беспокойство...?

Принцесса Аверса в настоящее время ограничена, потому что базовый уровень недостаточно высок, но ведь это, по сути, раса поздней игры, верно? Несмотря на это, статы, которые описаны как базовый статус, не достигли A. Там даже не сказано, что это за ограничения, так что трудно думать, что она показывает ограниченный статус...

Достигнет ли он A после превращения из принцессы в королеву? Возможно, S и выше - это эксклюзив для Внешних.

....Ну, это нормально.

Оценка статуса - это руководство для выбора направления эволюции и усиления слабых сторон. Ловкость и Дух - это C, их можно рассмотреть для усиления, в то время как Сила и Ловкость - это потерянное дело, и от них следует отказаться.

Пока у меня установлена Защита, у меня нет возможности ее изменить. .... Остальное можно улучшить с помощью аксессуаров и навыков.

Слоты снаряжения и очки умений ограничены, поэтому было бы бесполезно пытаться улучшить их, если есть такая разница. Мне кажется, что более целесообразно использовать сильные стороны.

Аксессуары... Дом....Деньги... Уф, моя голова.

В любом случае, я бы хотела заполнить пустые слоты для аксессуаров как-нибудь в ближайшее время. Кухня заманчива, но я должна отдать предпочтение оборудованию.

В поле, на той же стороне, что и рудная жила, я поговорила с садовником и посадила несколько растений, восстанавливающих манну, и несколько саженцев для чая, которые я получила в обмен на очки событий.

Я собрала несколько сорняков и смешала их с чистой почвой, чтобы сделать удобрение. Затем удобрение было смешано с гумусом, чтобы получить высококачественное удобрение. Я отдала его садовнику, а остальное оставила на его усмотрение. Что касается воды, то у нас есть Вода Воспоминаний.

Теперь можно собирать высококачественный лунный цветок, ингредиент для зелий манны, и, на ступеньку выше, высококачественную примулу вечернюю, ингредиент для улучшенных зелий манны.

[Материал] Лунный цветок Редкость: Нет Качество: A

Магическое растение, содержащее много магической силы. Если условия подходящие, оно будет расти в изобилии.

[Материал] Вечерняя примула Редкость: Нет Качество: A

Магическое растение, содержащее много магической силы. Оно цветет, когда восходит луна, и

накапливает силу луны.

Это действительно хорошо. Я сама не использую его, хотя...

Саженцы еще не выросли. Я хочу, чтобы они поскорее выросли.

[Акирина пришла в гости]

[Томо пришла в гости]

Хм, о. Это было для зелий благословения.

- Оне-сан, зелья воскрешения!

- Эй. Продай мне!

- 2,800 за штуку.

- Да.

- Держите.

После того, как они закончили торговлю, я провожаю их, и они отправляются на охоту. Вместо Стартового города.... я отправлюсь в Фелфордж. Давайте отправимся в Союз торговцев.

Я собираю выручку от продажи товаров и кладу деньги на депозит. С точки зрения зарабатывания денег... вяленое мясо - самое сильное?

Как игрок, я бы хотела массово производить зелья воскрешения и выставлять их на продажу, но, учитывая сбор средств в Недрах, я определенно хочу, чтобы они умерли.

О, с этого момента все увеличится. Прибыла третья группа игроков бесконечного размера.

Хмм.... Третья группа? Больше людей.....Консументы.... Пришло ли время делать деньги? Должен ли я снизить материальный ранг мяса и делать больше вяленого мяса? В любом случае, новые повара не могут делать вяленое мясо сразу, из-за требуемых искусств.

Алхимия... Хм... Мне не хочется делать ее для третьей группы. Использовать Лунный цветок качества А - пустая трата времени, и я лучше продам его Салют-сан, чем буду использовать сама.

Да, больше ничего особенного. Допустим, производство будет после ужина и перед сном.

С тех пор как я прибыла в Фельфорг, я буду заниматься раскопками во время охоты.

Теперь, когда летние каникулы закончились, я немного поохочусь, когда вернусь домой, и немного позанимаюсь ремеслом перед сном.

Тогда давайте приступим к делу.

http://tl.rulate.ru/book/40339/2075381