

О, точно. Я собиралась купить сумку для рабочих.

- Сейчас я иду в магазин господина Дантеля.

- Большое спасибо. Она не очень прочная, но принеси ее в ремонт, пока она не сломалась.

- Я буду осторожна.

Выйдя из модного магазина госпожи Нефрита, я снова направляюсь в магазин господина Дантеля.

- О? Ты снова пришла. Что случилось?

- Я собиралась купить сумку для рабочих. Я забыла.

- Рабочий... А, это.

Господин Дантель показывает мне варианты хранения.

Рюкзак. Сумка. Поясная сумка. Что касается вместимости, то это патронташ < саквояж < рюкзак.

Честно говоря, кажется, что сумочки, с которыми нельзя носить оружие, - ерунда.

Рюкзак более устойчив.

- Я возьму вот это. Рюкзак.

- Смею ли я спросить это....

- Это для костей, чтобы носить на спине.

Я покупаю 10 рюкзаков за 30 000, снаряжаю ими своих рабочих и призываю их.

- Это немного сюрреалистично, ага.

- Ну... это облегчит им сбор вещей, так что это хорошо.

Если я кладу руку в корзину рабочего, то на экране появляется пользовательский интерфейс с 10 слотами для предметов.

- О, так здесь есть еще и [Контроль инвентаря].

- [Пространственная магия], ага.

- О? Хмм....?

- Что такое?

Там есть опция под названием [Совместное использование инвентаря], так что я нажму на нее.

Серебряный ключ слетает с моей талии, вонзается в открытое пространство рюкзака рабочего и поворачивается, чтобы открыть... Затем ключ деформируется обратно к моей талии.

- Что.....?

- Я вижу... этот рюкзак также является коротким путем к моему инвентарю.

- Что? [Пространственная магия]? Или эффект Серебряного Ключа?

- Возможно, и то, и другое. Я думаю, это комбинация [Управления инвентарем] и Серебряного ключа.

- Ммм... Олицетворение артефакта...

Как и моя поясная сумка, рабочий рюкзак тоже является ярлыком.

Благодаря совместному использованию, мой инвентарь расширяется на 10 слотов рюкзака, и когда рабочий кладет предметы в рюкзак, они попадают прямо в мой инвентарь. Это здорово.

Если я экипирую какой-то предмет в другом месте и поделюсь им, количество слотов инвентаря увеличится... Но я больше не испытываю проблем с местом в инвентаре. [Расширение инвентаря] больше не нужно. Мне больше не нужно постоянно использовать его, чтобы получить опыт в [Пространственной магии].

В первую очередь, мой инвентарь был так переполнен из-за ингредиентов. Как только я смогу хранить их в наборах, проблема будет решена.

Так что нет необходимости увеличивать его еще больше, просто чтобы иметь его... Рабочих будет достаточно.

- У меня пустые слоты для спины и плаща, что я могу с ними сделать?

- Спина и плащ... Самая большая проблема - это одежда. Спина - это обычно рюкзак. Плащ холодостойкий, поэтому его рекомендуется использовать в плохую погоду... Это вообще имеет значение для бессмертных?

- Урон окружающей среды не имеет значения после эволюции...

- Я думаю, ничего страшного, если у тебя их нет. Если хочешь, может быть, шаль или палантин. Я, вероятно, буду делать их для этих дам... В обновленной информации было что-то об изменении погоды.

Элли и Эбби, кажется, нуждаются в этом.

Я помню, что читала что-то о том, чтобы погода менялась чаще... Это было бы интереснее, но и потребовало бы больше контрмер.

Энсоля нет... Возможно ли придумать что-то с помощью [Пространственной магии? Ну, если погода изменится, я могу подумать об этом, пока тестирую вещи.

Похоже, мне больше ничего не нужно покупать, поэтому я покидаю магазин господина Дантеля.

Еще рановато, но я думаю, что пообедаю..... и подготовлюсь ко второй половине дня.

После обеда, когда я вхожу в игру, я захожу в создателя персонажа вместо мира, устанавливаю закрытые глаза по умолчанию, а затем подключаюсь к миру.

Да, все в порядке. Дальность увеличилась, и мне нужно быть очень внимательным, чтобы открыть глаза. До тех пор, пока мои глаза не открываются, когда я испугана или что-то в этом роде, я в порядке. Кажется, это хорошо.

Возможно, самый эффективный способ повысить [Расширение способности к пространственному осознанию] - это остаться в городе и использовать его для наблюдения....?

На центральной площади Стартового города.... много людей. Это лучшее место для использования? Это должно быть хорошее место для получения опыта..... Давайте улучшать навыки здесь, пока это не станет хорошим местом для остановки.

- ...Оне-сан, что ты делаешь?

- Оне-сан сейчас улучшает свои навыки.

- Здесь?

- Да, я подумал, что это хорошее место для начала. Я хочу довести ее до определенного уровня перед спортивным фестивалем.

- ..Чувствование?

- Это редкий навык, которому я научилась, я закрыла глаза, чтобы использовать его по максимуму.

- Серьезно....

Можно считать, что это чувствование или восприятие. Это хороший способ максимально использовать навыки [Чувствование] или [Обнаружение].

По сути, это человеческая визуальная информация, но я думаю, что у видов змей есть система обнаружения источников тепла. [Расширение способностей пространственного осознания] может быть ближе к уму.

Ну, это редкий навык, так что это секрет.

- Оне-тян, а как насчет обеда?

- Я уже поела. После обеда я пойду на охоту с господином Ске и господином Альфом,

нацелившись на четвертую область.

- Куда?

- В Фелфорг.

- Северо-восток...

Господин Альф в Фелфорге. А господин Ске еще не на месте? У меня еще есть время, так что я еще немного поработаю над улучшением своих навыков.

Моя сестра вышла поесть.

О, она поднялась.

Я проверяю магазин Примулы-сан, и похоже, что уровень навыка хорош для радиуса, как он есть.

Теперь, с Серебряным ключом, отправляюсь на центральную площадь Фелфорга.

- Привет, принцесса.

- Привет, Альф-сан.

Господин Альф встретил меня, когда я пришла.

Он позвал Ске-сана, и мы готовы.

- Эй-эй!

- Ладно, поехали.

Поскольку у господина Альфа есть лошадь, мы с господином Ске вызываем лошадей вместо виверн.

В четвертую область можно попасть, следуя по диагонали от Фелфорга в правый верхний угол. К северу и востоку от Фелфорга находятся горы, поэтому в качестве тропы мы возьмем пониженную область между ними.

Лошади нежити очень хороши. У них нет понятия выносливости, поэтому они всегда могут поддерживать максимальную скорость. Кентер и галоп.... были терминами.

Однако... На этой карте враги - големы. Это значит, что ваш противник будет преследовать вас на максимальной скорости.

- Всадники големов преследуют меня.

- Они гонятся за нами...

- Они медленные, и я могу от них отмахнуться. Если передо мной кто-то есть, я его убью.

Железный голем-наездник - это голем, передвигающийся на големе-транспортном средстве. Транспортное средство ближе к собаке, а верхняя часть больше похожа на человека.

Поскольку это голем, нужно ли было объединять их...?

- Разве это не мог быть голем, как кентавр?

- Это было бы слабее, чем кентавр, и я думаю, что это было сделано намеренно.

- Конечно, это могла быть.... преднамеренная попытка создать недостаток?

Есть также горгульи и железные волки, но ни один из них, кажется, не может идти в ногу со временем.

Железный волк - самый хитрый. Это волк с шерстью, твердой как железо. Он также имеет цвет, похожий на железо. Это животное, поэтому оно быстрое, но у него есть выносливость.

Големы тяжелые и медленные, но у них нет выносливости.

С этим проблем нет, и, похоже, мы сможем добраться до четвертой области.

- Куку, хахахаха, хахахаха! Я самый быстрый!

- Мы бежим бок о бок.

- ..Куку, Хухахахаха, Хахахаха! Мы самые быстрые!

- Не начинай сначала!

Это трехступенчатый смех. Он в основном для злодеев, но... может быть, он подходит тебе? В конце концов, это же лич. Это кости.

- О, скоро четвертая.

- У меня пока нет никакой информации о враге. Кажется, что железо превратилось в сталь, но это все, что я знаю.

- Значит, железо превратилось в сталь. Если скорость не изменится, мы все еще можем стряхнуть их.