

Госпожа Руин обучала меня основам по ходу дела.

Как и в учебнике по игре, игроки должны вступить в гильдию, например, в гильдию искателей приключений, и выполнять задания, чтобы заработать деньги.

Монстры не приносят денег, как в старых RPG, но, похоже, из них можно получить предметы, если использовать навык разборки. Похоже, что эта игра работает по системе, где вы нападаете на поле, зарабатывая деньги, создавая хорошее оружие и даже продавая предметы.

Люди, у которых вы покупаете предметы или которые делают для вас оружие, называются производителями. Эти ребята в основном покупают и продают предметы, чтобы заработать деньги, но они также могут сражаться - просто это не самая сильная их сторона.

Они продают широкий спектр предметов, таких как предметы для восстановления, оружие, и, несмотря на то, что это странно, они покупают и продают пищу для утоления своего голода.

По словам госпожи Руин, это напрямую связано с жизнью, поэтому они могут стабильно зарабатывать деньги. Я также подрабатывал в различных ресторанах быстрого питания, так что если я смогу готовить и в этой игре, то я хотел бы попробовать. Мне сказали, что есть и другие способы заработать деньги, например, принимать задания на сопровождение от других игроков и тому подобное.

Однако бета-тест игры длился всего одну неделю, а закон запрещает играть нон-стоп, как и раньше, поэтому кажется, что они не сильно продвинулись в плане завоеваний. Поэтому справедливо будет сказать, что подробной информации не так много. Тем не менее, я смог получить некоторые сведения, которых не было в учебнике, что было очень полезно.

На данный момент, похоже, что в первую очередь нам нужно приобрести оружие и доспехи, найти жилье и зарегистрироваться в Гильдии искателей приключений. Мне было любопытно, насколько важно найти постоянный двор, чтобы остановиться в нем, поэтому я спросил ее.

- Это хороший вопрос. Концепция этой игры, Элизион Онлайн, заключается в том, что мы, игроки, переносимся в другой мир. Все так, как написано в учебнике, верно? Говоря прямо, все сделано излишне реалистично. Например, если игроки ворвутся в трактир, то комнаты будут полны.

- А, значит, найдутся люди, которые воспользуются этим, так?

- Именно. У меня пока мало информации, но во время бета-тестирования трактиры довольно часто попадают. Конечно, вы бы хотели сразу найти хорошую гостиницу, не так ли? Что касается плохих трактиров, то я останавливалась в некоторых, которые брали 3000 за ночь, несмотря на очень плохие условия. Хотя обычно цены колеблются от 100 до 200 за ночь.

- Это обдираловка.

- Обдираловка!

Лили подражает моим словам. Думаю, мне не стоит слишком много ругаться.

- Эй, Такуто, что такое «обдираловка»?

- Это обман покупателей при совершении сделки. Лили - хорошая девочка, поэтому ты не должна делать ничего подобного.

- Хорошо, поняла! - энергично отвечает Лили. Это замечательно.

- Фуфу, ты как отец.

- Я бы предпочел быть старшим братом.

У меня есть две младшие сводные сестры, так что это похоже на это.

- Конечно, она такая сестра, которую даже я бы хотела.

- Я не отдам ее тебе.

- О боже, какая жалость, - Руин-сан сказала это с озорной улыбкой.

Похоже, она была настроена очень серьезно.

Наш разговор продолжался в том же духе, и, не успев оглянуться, мы прибыли в магазин оружия. Однако это был не тот магазин оружия, который я ожидал увидеть, а ларек на обочине дороги.

- Кроу, я привела для тебя покупателей.

- Йоу. Неужели это Принцесса-Истребитель. Ты пропала из поля зрения с момента официального запуска игры, а теперь приводишь мне клиентов.

Этот парень по имени Кроу, очевидно, кузнец в этом оружейном магазине. Кстати, Принцесса-Истребитель - это Руин-сан, верно? Руин - это синоним уничтожения, в конце концов.

- Я привела тебе несколько клиентов с добрыми намерениями, но, похоже, ты снова хочешь быть сожженным заживо на дуэли, нет?

Судя по ее тону, она действительно это имела в виду. Кстати, говоря о дуэли, она имела в виду Дуэльную систему. Она также объяснялась в учебнике, но это битва, созданная для решения многих проблем, возникающих в игре виртуальной реальности. В руководстве также объясняется, как ее настроить. Существуют различные настройки, например, ставить деньги и предметы, или просто наслаждаться битвой, ничего не ставя.

- погоди, я просто пошутил. Но Руин, у меня нет руды, поэтому я пока не могу сделать оружие.

- Ты бесполезный, не так ли?

- Ты, ты действительно пришла сюда, чтобы сказать мне это, не так ли?! Ты не можешь просто купить руду и сделать оружие в первые пятнадцать минут игры! Не надо недооценивать нас, кузнецов!

Значит, он не может сделать оружие... это прискорбно. Я думал, что он сможет легко сделать какое-нибудь оружие, но, видимо, все не так просто.

- Что ж, и это тоже. Но позвольте мне сначала представить вас, ребята. Такуто-сан, это Кроу. Он кузнец, который делал оружие для группы захвата и является бета-тестером, как и я. У него сложный характер, но он опытный и делает свое дело, так что можешь быть уверен.

- Я не хочу слышать это от тебя, как от любого другого человека. В любом случае, как она и сказала, я - кузнец Кроу. Приятно познакомиться.

- Я Такуто, Призыватель. А это мой призванный зверь, Лили. Я тоже рад познакомиться с тобой.

- Я Лили! Приятно познакомиться!

Да, да. Ты смогла поприветствовать их правильно, как я тебя и учил. Ты молодец, Лили. Лили была удивлена, когда я впервые погладил ее по голове, но, похоже, ей это понравилось.

- Эхехе, - она широко улыбается, хихикая.

- Но я был очень удивлен его вызванным зверем. Это первый раз, когда я вижу говорящего гуманоида. У нее также много эмоций. Администрация, похоже, приложила к этому дополнительные усилия.

- Согласен. Я уверен, что это сделает класс Призыватель более популярным и побудит огромное количество людей начать играть в эту игру.

- Действительно. Кстати говоря, ты хотел, чтобы тебе сделали оружие?

- Да, я бы хотел одноручный меч для Лили.

Кроу удивился, когда услышал мою просьбу.

- Этот ребенок - твоя боевая мощь? Сколько у нее Силы?

- 20.

- Это довольно много... если у нее столько силы, значит, она боец силового типа. Если это так, то вес оружия не должен иметь значения.

- Вес оружия?

По словам господина Кроу, оружие имеет вес, и если этот вес превышает ваш уровень Силы, то оно будет довольно тяжелым и замедлит движение. Полагаю, мы должны следить и за этим.

- Если у тебя есть материалы для изготовления оружия, то оно будет намного дешевле.

- Их можно получить из монстров?

- Вообще-то, из монстров, руды и камней. Поскольку ты Призыватель, у тебя должен быть навык [Горное дело], верно?

- ...У меня еще нет этого навыка.

Существует список навыков, из которых можно выбрать. В нем также были указаны соответствующие очки, необходимые для их приобретения.

По словам госпожи Руин, важно тщательно выбирать навыки. На этапе бета-тестирования была история, когда один маг выбрал навык [Одноручный меч], чтобы стать рыцарем-магом, но его магия была совместима только с его посохом, поэтому в итоге он потратил много очков умений.

Другими словами, существуют совместимые и несовместимые навыки для разных классов профессий. В случае с Призывателями, кажется, что посох является стандартным оружием,

поэтому мои навыки должны быть совместимы с магией.

Я должен был выбрать навыки с хорошей совместимостью, используя стартовые 25 очков навыков. Я не знал, что выбрать, поэтому решил пока оставить его, но, похоже, я совершил ошибку.

- Это нехорошо. Навыки [Горное дело] и [Алхимия] необходимы для Призывателей, в конце концов. Лучше взять их как можно раньше, понимаешь? Чем раньше ты получишь эти навыки, тем быстрее ты сможешь их улучшить.

- Почему эти два навыка важны?

- Потому что эти навыки необходимы для изготовления магических камней, которые используются для призыва. Обычные магические камни можно сделать из обычных камней, используя навык [Алхимия].

- Что касается [Горного дела], то обычно можно купить руду и другие подобные вещи, но дешевле будет отправиться на поле собирать камни и руду, так как Призыватели лучше подходят для атаки. Даже призыв стоит много денег, поэтому он считается необходимым навыком. Кроме того, магические камни нельзя купить, и единственный способ создать их - навык [Алхимии].

Понятно. Другими словами, будет плохо, если я не получу эти навыки.

- Есть ли еще навыки, которые я должен приобрести?

- Ну, тебе также могут понадобиться некоторые навыки, совместимые с магией.

- Призыватели - оборонительный тип, а поскольку Такуто-сан использует посох, думаю, тебе лучше получить навыки, связанные с магией.

Понятно. Действительно, единственный способ, которым я могу атаковать сейчас - это прямая атака с помощью моего посоха. Поскольку я играю в игру, я мог бы изучить магию. Но проблема в том, какой навык я должен получить. Согласно учебнику, магические умения делятся на 6 типов: Ветер, Огонь, Земля, Вода, Тьма и Свет. Как объясняется в учебнике, каждый тип магии имеет особые свойства, поэтому выбирать нужно тщательно.

Я решу это после того, как увижу Лили в бою. Итак, они научили меня другим навыкам, таким как навык [Оценки], который важен для оценки предметов и снаряжения, и навык [Разборки], который упоминался в учебнике ранее.

Я быстро выучил [Алхимию], [Горное дело], [Оценку] и [Разборку], и информация потекла в моей голове.

[Получен навык [Алхимия]]

[Получен навык [Горное дело]]

[Получен навык [Оценка]]

[Получен навык [Разборка]].

В общей сложности я потратил 5 очков навыков. Только [Алхимия] стоила мне 2 очка. У меня осталось 20 очков, поэтому я проверил и обнаружил, что каждый магический навык также

стоит 2 очка. Думаю, рано или поздно мне придется использовать и их.

Имя Такуто Призыватель Уровень 1

[Жизнеспособность] 10

[Магическая сила] 15

[Сила]12

[Защита] 4

[Ловкость] 10

[Сообразительность] 14

Навыки:

[Без оружия] Уровень 1

[Посох] Уровень 1

[Магия призыва] Уровень 1

[Алхимия] Уровень 1

[Горное дело] Уровень 1

[Разборка] Уровень 1

[Оценка] Уровень 1

<http://tl.rulate.ru/book/47240/1990509>