Глава 26

Влияние и территории гильдии Асгард постепенно росли, но достигнув определённого размера, скорость с которой происходило расширение, критически упала, причиной тому стала проблема с транспортировкой топлива. Кроме нескольких маленьких поселений, армии так и не смогли найти территории других больших гильдий, поэтому было решено построить города-крепости на нынешней границе империи для создания плацдарма для дальнейшего захвата территорий и создания неприступной линии обороны.

Итого было решено создать тридцать шесть крепостей, возле шести из которых будут основаны большие города.

На это ушло два месяца, за это время за пределы территории отсылались исключительно разведывательные корпуса, которых было более чем достаточно для захвата близлежащих территорий.

Когда шесть больших крепостей были построены, было принято довольно экстравагантные решение, построить Великую стену, формально это была банальная идея скопировать Великую китайскую стену, но в игре она будет замкнутым кругом, вдоль которой будет проходить две железнодорожные колии. Из-за этого пришлось частично перестраивать крепости, что бы они стали основными звеньями будущей стены.

Из-за этого экспансия территорий сильно замедлилась. И Мкаем было принято решение об интенсивном освоении внутренней территории, что ознаменовало появление множества деревень, огромного количества полей, обычных и железных дорог.

С тех пор прошло три месяца, согласно новостям среди больших гильдий появилось два союза, которые теоретически приравнивались по силе до Асгарда, но проблемой как и была так и осталась, неизвестность местоположения друг друга.

В связи с этим предыдущее заявление Асгарда превратилось в шутку, возможности ведения нормальной войны просто не было, поэтому обе стороны начали протекционное развитие. И хотя сторона великих гильдий уступала Асгарду в скорости расширения, но она превышала его численностью почти в семь раз, кроме того на территории великих гильдий все больше распространялись НИПы, что в значительной степени ускоряли развитие их территорий.

Тем временем Мкай, Анна, и другие вновь объединились, причиной тому стало завершение миссии по созданию трёх больших групп. Три группы делили пять ролей более чем равноценно: группа Мкая и Анны состояла кроме них самих из пяти зверолюдов и пяти крылатых, их группа были ближнебойными и дальнобойными дамагерами. Група Инди и Барли состояла из людей и оборотней-медведей. Это была группа из шести тяжёлых всадников со щитами и цепным оружием, которая отыгрывала роль танков. Группа Валета и Акви состояла из людей и была группой магов и целителей. Всего тридцать шесть игроков.

Мкай тяжело вздохнул после чего заговорил.

-Итак, разведчики обнаружили предположительное местонахождение НИПов, с предполагаемым боссов пятого уровня. Через три дня будет достроено здание классов, и как только получит свой класс, мы отправимся на зачистку логова. Всем все понятно?

Все кивнули, после чего вся группа отправилась на тренировочное сражение с боссом третьего этажа подземелья стальной башни, золотым ящером. Их подземелье является логовом металлических ящеров, состоящим только из трёх этажей. На первом этаже обитают медные

ящеры, чешуя которых состоит из меди, на втором этаже обитают серебряные ящеры, и на третьем золотые. Боссом этажа являются монстры-боссы со следующего этажа. На третьем же этаже боссом служит Маниловый ящер, дропом с которого является золотая чешуя и одни маниловый рог. Манил - пока непонятный металл, который не удалось обработать, и сейчас ведутся различные иследования этого металла, и пока единственное что в нем нашли это усиление магии, поэтому из девяти полученных рогов, шесть были инкрустированы в посохи магов.

Бой с маниловым ящером предназначался не для получения опыта или лута, а для улучшения командной работы группы.

Всадники на медведях были авангардом группы. Закованые в тяжёлые доспехи медведи, которые к тому же больше своих земных сородичей выглядели как настоящие "танки" роль всадников же заключалась в связывании и сдерживании противников цепями, на концах которых были якоре образные навершия, которые были предназначены для хорошей сцепки.

Командная работа отдельно взятых групп была уже хорошей, но у них ещё не было опыта совместного сражения вместе с другими, и вот на манильнгм драконе они и отрабатывали свою кооперацию. Группа состоит из двадцати двух игроков третьего уровня, и четырнадцати игроков четвёртого уровня, двое из которых приближаются к 5 уровню, и имеют параметры близкие к трём сотням, в отличие от предыдущих уровней переход с четвёртого на пятый уровень требовал набора ста очков, по крайней мере так считала группа Мкая каждый из которой уже перешагнул отметку в 250. Самым близким к трём сотням был Мкай, с максимальным параметром силы в 285, после двух сотен начал появляться заметный разрыв в разных параметрах, и сила Мкая опережает все его другие показатели уже на 20 очков, только его ловкость идёт примерно с похожей скоростью и имеет 282 очка. За Мкаем шёл Барли, за ним Валет, далее шла Инди, на пред последнее место упала из-за смерти Анна, и последней была единственный "нормальный" участник их группы.

После победы над ящером, группа просто охотилась в подземелье, добывая медную, серебряную и золотую чешую которая будет переправлена в монеты империи, которые для членов гильдии будут играть очень маленькую роль.

Была учреждена особая система для игроков не желающих вступать в гильдию, которая затронула и членов гильдии, хотя и не очень сильно. Система состояла в том, что бы предоставлять доступ игрокам вне гильдии к подземелье, но не более ста групп в день в каждое, доступ в "монетное" подземелье открытым не будет.

"Свободные игроки" не имели права на получение территорий, а в следствии и не могли сами рубить древесину, заниматься садоводством, фермерством или животноводством. Не могли иметь личных мастерских, или домов. Способ виживания для этих игроков был следующим: миссии. К примеру, кузнецу или какому-то другому ремесленнику нужно то или иное сырьё, но у него нет времени на добычу этого сырья, или на складе гильдии этого сырья нет, поэтому он нанимает свободного игрока, что бы тот добыл это самое сырьё, за что он получит от гильдии деньги.

Формально, членство в гильдии было своеобразным "полноценным гражданством".

http://tl.rulate.ru/book/10657/215352