

Глава 86. Часть 1. Сталелитейный завод 81 и «особый квест».

Услышав слова управляющего, несколько игроков быстро вышли из толпы и поспешили к карте, словно боясь опоздать. Другие игроки, не получившие разрешение на проект, смотрели на этих «европейских императоров»* и завистливо болтали. (п.п.: счастливицков)

«Как же я им завидую!»

«Это возмутительно! Почему не одобрили мою Таверну Гвинт!»

«Может, управляющий не знает как в него играть? Попробуй в следующий название - Бей Помещика». (п.п.: популярная карточная игра в Китае)

«Уже 2340 год, как можно обойтись без бара? Это совсем неразумно».

С неба шёл снег, однако вокруг витала оживлённая атмосфера.

В этот момент несколько игроков, собравшихся перед картой, наконец-то нашли свои территории.

«Вау, моё ателье Тэн Тэн будет находиться рядом с точкой воскрешения! Найс!»

«Моя мясная лавка расположилась близко к зернохранилищу, зашибись».

«Эй! Почему мой гоблинский химзавод находится на самом краю!» - Комару захотелось заплакать, когда он увидел свою территорию на карте.

Чу Гуан взглянул на него и про себя засмеялся.

‘Почему на самом краю?’

‘Радуйся, что не за стеной форпоста!’

Даже ребёнок знает, что химическая промышленность — это отрасль повышенного риска, особенно если это касается пороха. Ладно, если кто-то из игроков погибнет при взрыве, в этом ничего страшного, но взрыв химзавода может разрушить также находящиеся рядом с ним постройки других игроков и здание санатория.

Кроме дальнего расположения завода Комара, Чу Гуан также попросил старого Луку

проследить за количеством потребления и производства [гоблинской промышленности], чтобы запасы опасных товаров оставались в безопасном диапазоне.

Если в будущем форпост расширится, то он издаст указ переноса завода ещё дальше от здания санатория.

Среди пяти игроков, [Яэр, Я Хочу Хисоку] и [Какой Левин Для Дерматомикоза Ног Уорда] сейчас тупо смотрели на карту с недоумением на лице.

Сталелитейный цех расположился недалеко от южных ворот и главной дороги, и имел лёгкий доступ к складу, что полностью устраивало их обоих. Вот только. Месторасположение их цеха было отмечено на карте вопросительным знаком, смысл которого они не поняли.

Брат Хисока поднял голову и взглянул на управляющего.

«Господин управляющий, позвольте спросить... что означает этот знак вопроса?»

Брат Левин кивнул головой.

«Верно-верно, я тоже не понимаю».

‘Чего не понятного? Знак вопроса означает, что для вас есть задание.’

Кто бы мог подумать, что эти двое забудут о такой элементарной вещи.

Чу Гуан прочистил горло и заговорил с серьёзным выражением лица.

«Сталь – это главный ресурс для начала индустриализации форпоста, поэтому ваша усердность и решимость в её производстве вызвала скрытое задание. Данное задание необязательно к выполнению, так что вы вправе отказать от него, если хотите».

Скрытый квест!

Глаза двух маленьких игроков вспыхнули как лампочки, а игроки рядом неподалёку бросили на них завистливые взгляды.

«Им не только выдали 200 квадратных метров, но и дали скрытый квест!»

«Чёрт!»

«Как же им повезло!»

Услышав сладкие слова Чу Гуана, руки брата Хисоки задрожали от волнения.

«Господин управляющий, мы принимаем задание!»

Брат Левин энергично закивал головой.

«Я полностью с ним согласен! Мы принимаем его!»

Уголки рта Чу Гуана слегка приподнялись, когда он протянул им заранее подготовленный документ с заданием...

Или скорее контракт.

«Взгляните на него, прежде чем соглашаться».

.....

[Задание: Расширение промышленности (необязательное)]

[Описание: Чтобы стимулировать увеличение мощностей по производству стали на форпосте и повысить эффективность выплавки металлолома, управляющий убежищем готов сделать одобрение и поддержать развитие технологии выплавки стали на сумму в 2 000 серебряных монет.

Если поддержка управляющего будет принята, то сталелитейный цех станет сталелитейным заводом, и вместе с этим 80% акций завода перейдут в «руки» убежища, а учредитель получит только 20%.

Учредителю достаточно внести 50 серебряных монет в качестве уставного капитала, чтобы открыть специальный корпоративный счет для получения бюджетной субсидии.

Средства со счета предприятия не могут быть сняты напрямую, но могут быть использованы для закупки припасов на складе, поручения складу выдать задание на сбор хлама, а также для оплаты труда до 4-х наёмных рабочих.

Если почасовая ставка составляет менее 1 серебряной монеты, а количество отработанных часов менее 12, то необходимо только отчитаться и записать выданную заплату, однако если больше, то необходимо её обговорить с управляющим.

Если на счету предприятия имеется более 2 000 серебряных монет, то вы можете подать заявление на получение дивидендов от части прибыли завода. Дивиденды в размере менее 1 000 серебряных монет в месяц не облагаются налогом, в то время как дивиденды в размере более 1 000, но менее 10 000 серебряных монет облагаются налогом в размере 4%, а более 10 000 серебряных монет - 8%, и так по возрастающей. Конкретная ставка налога на реализацию будет колебаться в большую или меньшую сторону в зависимости от действующей политики.]

(п.п.: дивиденды - прибыль инвесторов или владельцев предприятия)

[Предостережения:

1. Для получения подробной информации об использовании средств обратитесь к «Правилам Управления Счётом Предприятия». Если данные правила будут использоваться для выкачивания средств, то нарушитель должен будет оплатить минимальный штраф в размере 200% от незаконно полученных средств, либо будет применено максимальное наказание - репатриация (возвращение) под землю навсегда.

2. Принятие этого задания запустит серию особых заданий и приказов с различными наградами, такими как: снаряжение, деньги, очки вклада, бюджетные субсидии, частная земля, акции и многое другое. Если вы откажетесь от задания, то его можно будет запустить позже вновь, если выполните ряд определённых условий.]

Основать небольшой цех или крупный завод?

В реальном мире данный вопрос, возможно, пришлось бы долго и серьёзно рассматривать.

Однако они сейчас в игре...

А это грёбанный скрытый квест!

Хотя эти деньги давали не им, а начисляли на счёт предприятия, однако это всё равно чёртовы 2 000 серебряных монет! Им нужно лишь потратить свои 50 серебра, чтобы получить в распоряжение 2 000 серебряных монет - это никак нельзя назвать убытком.

Отбросив всякое сомнение, брат Хисока и брат Левин указали в документе с заданием свои ID и подписались в нескольких местах.

Основным юридическим лицом стал [Какой Левин Для Дерматомикоза Ног Уорда], причём двое парней договорились о том, что одному будет принадлежать 11% акций, а второму 9%.

«Уважаемый господин управляющий, могу я узнать, как будет называться наш сталелитейный завод?»

Чу Гуан не желал выдумывать название, поэтому передал эту проблему им.

«Вы можете сами решить, как его назвать».

‘Мы можем даже сами придумать ему название!’

Глаза двух игроков загорелись, и они тут же стали обсуждать какое название лучше.

«Как насчет «Сталелитейный завод Лайян? Отличное имя!»

«Тьфу! А что, если на нас подадут в суд за нарушение авторских прав, когда игра выйдет в свет? Давай лучше Лайжи!»

«Лайжи как-то плохо звучит».

«Не глупи, нас уже НПС заждался!»

«Тогда пусть будет 81, благоприятное число».

«Хорошо!»

Вот так был официально основан первый сталелитейный завод убежища 404 – «Сталелитейный завод 81».

Завершив это задание, Хисока и Левин разблокировали свой первый особый квест – «Изготовить для экзоскелета управляющего комплект брони!»

Требования были просты - броня должна иметь общий вес менее 200 килограмм, не сильно влиять на мобильность, а также хорошо защищать управляющего, одетого в неё от прямых попаданий из мелкокалиберного оружия.

Кроме того, были и некоторые подробные требования, например, толщина грудной пластины должна быть больше 10 мм, но меньше 20 мм, а также она должна сниматься для замены при сильном повреждении.

Что касается награды за квест, то она составила 200 серебряных монет!

Целых 200 серебряных монет!

Если сложить деньги нескольких игроков, то не наберётся и ста монет!

После того как новость о награде за особый квест распространилась, весь форпост поднялся на уши.

«Вот чёрт, не слишком ли это большая награда?» - возмутился Комар, услышав слух о награде за особый квест.

После разделения участков промышленной зоны, управляющий вернулся на третий этаж санатория, а игроки, уставшие за весь день, осели на первом этаже, чтобы поесть.

Комар был среди этих игроков. Он был рад, что его [Гоблинскую Промышленность] одобрили, после того как он её изменил. Однако это было ничто по сравнению со сталелитейным заводом тех двух парней.

Брат Яичница-Болтунья тоже завидовал им.

«Да бог с той наградой в 200 серебряных, им выдали охренительный бюджет в 2 000 серебра! Эпическое улучшение жизненных профессий, мать твою! Но почему я это ни хрена не ощущаю?!»

Неподалёку от него сидели игроки из Команды Быков и Коней. Услышал его слова, Десять Раз За Ночь проглотил кусочек картофеля Бараний рог и сказал с широкой улыбкой.

«Господин управляющий сказал, что дичи больше не будет, так что тебе придётся рыть траншеи».

Яичница-Болтунья С Помидорами: «Вот блин, могу ли я изменить свой бизнес-проект? Например, я в тайне сделаю плиту и открою ресторан?»

Штурм: «Не советую этого делать. Говорят, что тайное изменение бизнес-проекта грозит немедленным возвратом земли и даже штрафом. Поэтому лучше подать официальное заявление на изменение проекта».

Яичница-Болтунья С Помидорами: «У-у-у».

Не Вечер, наблюдавший за происходящим со стороны, не мог не вмешаться.

«На самом деле этот бюджет в 2 000 серебра не такой уж «охренительный», как вы думаете. Приняв его, их контроль над заводом упал до 20%. Очевидно, разрабы учли такую проблему как инфляция. Другими словами, если завод будет приносить в месяц 10 000 серебра чистой прибыли, то им двоим перепадёт только 2 000 серебра, а это ещё не считая налогов на дивиденды. Так что каждый из них сможет получать меньше 1 000 серебра».

В WC Действительно Есть Комары: «Но это всё равно много!»

Белый Старик: «Игроки с боевой профессией закроются в туалете и будут плакать, услышав сколько серебра они будут получать».

Шторм: «Нет, на самом деле здесь есть очень интересная математическая проблема, связанная с кривой доходности. Сморите, прибыль обычного игрока за месяц составляет примерно 300 серебра. Если сталелитейный завод будет приносить чистого дохода в месяц в размере 3 000 серебра, то это станет «убытком» для этих двух, потому что они смогут зарабатывать столько же, выполняя обычные квесты. Однако, если им удастся снизить затраты на производство, путём его улучшения, то прибыль завода сильно увеличится и тогда выполняемое ими задание станет очень прибыльным».

Десять Раз За Ночь: «Уже за один особый квест предлагается награда в 200 серебра, неужели так сложно заработать за месяц 3 000?»

Не Вечер: «Дело не в этом. Ты смотришь на ближайшее будущее, а нужно смотреть на долгосрочную перспективу. Хорошенько подумай, сколько брони сможет носить управляющий?»

В глазах Комара сверкнул свет понимания. В реальном мире он владел лавкой, поэтому сразу понял к чему он клонит.

«Подожди. Твои слова... кажется я понял, что ты имеешь в виду».

Не Вечер улыбнулся. Ему очень нравилось общаться с умными людьми.

«Верно».

Десять Раз За Ночь, сидящий рядом, понял, что Не Вечер не намерен продолжать, поэтому он поспешно спросил в недопонимании.

«Что «верно»? Я ничего не понимаю!»

Не Вечер нетерпеливо объяснил.

«Тск, если отбросить ненужные слова, то особые квесты ограничены! В этой игре есть понятие, которого нет во многих MMORPG, и это 'спрос'!»

«В данной игре у НПС нет бездомных сумок и безлимита золота, они попросту не смогут скупать у игроков все производимые ими вещи. Большая часть должна продаваться другим игрокам. То есть те двое фактически не влияют на эффективность сталелитейного завода, на

неё влияет покупательская способность других игроков! Особенно это касается игроков боевой профессии!»

«Итак, предположим, я боевой игрок со 100 серебряными монетами в кармане, и я собираюсь потратить 50 серебра из своего бюджета на улучшение оружия и брони. Если жизненный игрок хочет заработать эти 50 серебра, то ему придётся составить конкуренцию НПС. Ты понимаешь, о чём я?»

Десять Раз За Ночь замер, поняв о чём идёт речь.

«...То есть заработок жизненного игрока напрямую зависит от того, сколько боевой игрок сможет зарабатывать на выполнении квестов? Хисс. После твоего объяснения, я, кажется, допёр что к чему...»

Не Вечер: «В этом и проблема. Если я, например, сейчас захочу купить силовую броню, то моё желание родит соответствующий спрос на сталь, датчики, моторы и другие детали для этой брони. Если жизненный игрок захочет продать мне силовую броню, чтобы получить мои деньги, то ему придётся сначала сделать её для меня доступной. А откуда я возьму деньги на силовую броню? Конечно, с выполненных заданий. Как и большинство других!»

А вот если игра выставляет предмет на полку, то она уверена, что кто-то из игроков сможет его приобрести.

Для этого игра даже сделает скидку на товар, либо игроку придётся погриндить, чтобы купить его.

Таким образом, доход боевых и жизненных игроков примерно одинаковый, так как последние производят вещи для первых.

А если боевые игроки начнут больше зарабатывать, то и жизненные игроки тоже начнут больше зарабатывать.

Например, когда последовательность генома боевых игроков достигнет LV10 и обнаружится заброшенное убежище, то, возможно, награда за однократное прохождение составит 1 000 или даже 10 000 серебряных монет.

Тогда вместе с боевыми игроками обогатятся и жизненные!

Белый Старик поспешно спросил.

«Значит, первый эшелон всё ещё состоит из боевых игроков?»

У него была последовательность генома – сила, поэтому данная тема его больше всего волновала.

Не Вечер кивнул головой.

«Можно и так сказать. До тех пор, пока сражения являются главной темой в этой игре, «сыны версии» будут рождаться на передовой линии поля боя, они будут отличаться лишь последовательностью генома! Боевые игроки зарабатывают серебро, выполняя квесты НПС, а жизненные игроки зарабатывают деньги на первых, поэтому пока действует эта экономическая цепочка стоимость вещей не должна сильно раздуваться. Ну я надеюсь на это. Не должно случиться такого, что у игроков будет очень много денег и не должно быть вещей, которые окажутся не по карману игрокам».

Шторм долго размышлял с чашкой в руках, прежде чем сказал.

«Можно лишь сказать, что текущая экономическая модель убежища ориентирована на военные нужды, возможно, если внешняя среда изменится, например, обновится система экспорта, то появится возможность продавать товары в другие поселения выживших, тогда твои слова перестанут иметь какой-то смысл».

Не Вечер сказал спокойным тоном.

«Верно. Именно поэтому я сказал «сыны версии», а не «сыны гейм-дизайнера». Что касается твоих слова, то я думаю, что это будет много версий спустя, у нас до сих есть проблемы с Племенем Окровавленных Рук, а карта Боулдер-Сити ещё даже не открыта».

Шторм: «Верно мыслишь».

П.п.: Пояснение

«Европейский император» - так среди кругов китайских геймеров называют счастливых игроков, которым всё время везёт в играх, где присутствуют карты с героями различного ранга. Они всё время вытягивают хорошие карты. Противоположностью данного словосочетания является «африканец», так называют неудачливых игроков, которым падают почти всегда плохие карты. Почему «европейский император»? Да потому что он белый, а «африканец» - чёрный.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/44286/2683982>