Хиро почти забыл вещь, которую он купил за 10 000 SD, самую дорогую вещь, которую он приобрел в своей жизни.

Он не смог найти ни свидетельства о праве собственности, ни титула "сэр/мадам", который он получил в версии TOC.

По словам службы поддержки, в которую он обратился, обычные участки и поселения можно требовать в налоговом управлении в каждом городе. В связи с этим он снова открыл карту, чтобы найти местоположение упомянутого налогового управления. Однако оказалось, что ранее пустовавшие здания на городской площади были использованы, и одно из них предназначалось для налоговой службы.

Хиро отправился в налоговую инспекцию в Городе новичков. К счастью, офис работал, несмотря на то, что на сервере было 6 часов утра, когда он пришел.

Внутри уже была длинноватая очередь, поэтому ему пришлось встать в самый конец очереди у главного входа. Он не мог не думать о том, сколько времени это займет, глядя на длину очереди, и не он один.

"Так раздражает".

"Я потратил 10 000 долларов не для того, чтобы просто стоять в очереди".

□□e□□□□□□ν□□.c□m

"Почему я должен торчать здесь? Я хочу играть в игру, черт возьми".

Многочисленные игроки с такой же судьбой жаловались. Хиро тоже чувствовал, что длинная очередь доставляет неудобства, но, в отличие от них, он решил почитать недавно обновленное руководство для новичков, чтобы скоротать время.

К его удивлению, они действительно добавили довольно много новой информации.

Под владением Ninecent находилось пять крупных городов, представляющих пять рас в игре: звери, драконы, гномы, эльфы и демоны. Чтобы попасть туда, игроки могли воспользоваться услугами телепортационных NPC по цене 100-500 LSC в зависимости от расстояния.

Игроки могли попасть туда бесплатно, выполнив главный квест. Однако это распространялось только на город, представляющий родословную игрока. Игроки со студенческим билетом могли получить скидку, но им все равно приходилось платить, если они хотели попасть в другие четыре крупных города.

Хиро улыбнулся, прочитав описание. Разработчики игры действительно хотели использовать систему в реальной жизни для системы в игре. Была даже специальная скидка для студентов.

Основная история каждого игрока отличалась в зависимости от возрастной категории игрока, играть можно было всем возрастам.

Хиро был в восторге. Это было умное нововведение, так как в других MMORPG основной сюжет был только один для всех игроков, что сделало бы игру не очень подходящей для игроков, не входящих в их основной возрастной диапазон.

Страница [CBT Players] в главном меню системы HUD была заменена на страницу [Leaderboards]. Таблица лидеров состояла из четырех частей: рейтинг игроков на основе силы родословной и рейтинг игроков на основе BR, каждая категория делилась на игроков на собственном сервере и глобальных серверах.

Сила кровной линии измеряется на основе уровня стадии тела игрока. После завершения квеста, связанного с кровным родством, уровень стадии игрока повышается, как при обычном повышении уровня. В качестве примера можно привести полукровок, у которых сначала были только заостренные уши, но по достижении второй стадии у них вырастал хвост.

Количество игроков, имеющих учетную запись на сервере NA, можно считать довольно большим: в общей сложности 350 000 игроков, что составляет более трети от количества VR-оборудования, проданного во время мягкого запуска игры. Хиро почувствовал облегчение. Серверы с большим количеством игроков имели свои преимущества, и одним из главных преимуществ были сделки с предметами, совершаемые игроками для бесперебойного денежного потока.

Очередь к стойке для получения сертификата на землю начала уменьшаться. Хиро был уже совсем близко к стойке, поэтому он закрыл свою систему HUD, чтобы стоять наготове.

□r□□□□□□□□□□.c□□

"Ваше имя, сэр?"

"NightFall".

Дзинь!

[W2801 (NA) регулярный сертификат сюжета был востребован]

[Получен новый титул 'Sir']

[Известность возросла]

Хиро вышел из шумного здания, проверяя детали в книге правил для владельцев участков. В ней содержались некоторые пояснения о правилах, причина, по которой он должен был взять свой сертификат на землю в налоговой службе, заключалась в том, что как землевладелец, он

должен был платить определенную сумму налога каждый месяц.

Расчет налога на землю был довольно прост: 3% от дохода от использования участка земли.

Даже если это было всего 3%, он не хотел нести убытки после того, как заплатил 10 000 долларов США за покупку участка. Он был полон решимости сделать купленный им участок популярным, чтобы получаемый им доход мог вернуть сумму, которую он заплатил за участок.

Однако достичь поставленной цели было нелегко. Когда он приехал на свой обычный участок, кроме него самого, там никого не было.

"Вы, наверное, шутите?".

'Здесь так много ресурсов, но никто не пришел? Они что, тупые?

Хиро чувствовал, что должен сделать что-то, чтобы разрекламировать свой обычный участок. Если бы он не смог этого сделать, все его усилия были бы напрасны.

Правило заключалось в том, что каждый игрок, который оставался на обычном участке, чтобы добывать монстров или ресурсы, должен был платить налог владельцу участка в том размере, который требовал владелец. Если игрок хотел строить на обычном участке, налог, который он должен был заплатить, включал в себя первоначальный налог на влияние разработки, чтобы купить, сколько участка будет использовано, и ежемесячный налог, определяемый владельцем участка.

Кроме того, если игрок был убит во время шлифовки на обычном участке, он должен был заплатить фиксированный налог в размере 15% от общего баланса LSC.

Чтобы сделать свой обычный с виду участок популярным, Хиро должен был установить разумные цены на налоги. Кроме того, он мог изменить их в любое время.

[Налог на шлифовку и добычу: 10 LSC в минуту].

[Налог на недвижимость: 1,000 LSC за слот]

[Ежемесячный налог на недвижимость: рассчитывается в зависимости от размера здания].

Установив размер налогов, Хиро задумался о том, как продвигать свою землю. Он должен был доказать игрокам, что его обычный участок является стратегическим местом для различных мероприятий.

И чтобы доказать это, первое, что он должен был сделать, это повысить уровень, пока он не достигнет более высокого уровня, чем остальные.

"Я готов."

http://tl.rulate.ru/book/74974/2980478