«Господин, когда мы искали еду, мы обнаружили три ресурсных точки...»

«Одна была лесным полем, другая — каменоломней, а третья, похоже, железным рудником. Однако мы не осмелились подойти ни к одному из них, поэтому не подтвердили это...»

Услышав слова старика, Ричард сразу же оживился.

Ресурсы были ядром игры «Сияющая эра».

Имея ресурсы, можно было купить логово войск, купить еду, нанять солдат и повысить уровень своих территорий...

Важнейшими задачами было как можно быстрее занять окружающие ресурсные точки, добыть ресурсы и укрепить свои территории.

Мир в игре «Сияющая эра» не был безопасным. Борьба всех рас была главной темой.

Не говоря уже о 20 миллиардах игроков, в этом мире также было огромное количество аборигенов. Существовали даже бесчисленные пространственные миры за пределами основного мира.

Демоны, ангелы, драконы, титаны... Все эти легендарные существа присутствовали.

— У вас есть карта?

Небрежно спросил Ричард, но он не ожидал, что пожилой человек тут же достанет карту.

Хотя карта, нарисованная углем, выглядела очень просто, на ней были отмечены несколько ключевых точек.

[Дин~ Вы получили грубую карту. Хотите синхронизировать ее с системной картой?]

"А?"

«Есть такая функция?»

Ричард был в восторге.

«Синхронизировать».

После выбора перед глазами Ричарда появилась системная карта, содержащая большую часть территории, покрытой туманом.

На грубой карте, которую дал ему пожилой мужчина, было несколько точек.

«Очень хорошо, ты хорошо справился. Однако я до сих пор не знаю твоего имени».

Старик взволнованно ответил.

«Уважаемый Лорд, Кару всегда в вашем распоряжении!»

Ричард кивнул. С одного взгляда этот пожилой мужчина был главным среди сотен людей.

Он с любопытством открыл панель атрибутов.

[Кару]

[Уровень 3]

[Возможность: ранг D]

[Навыки: Внутренние дела (D-ранг) — способность более эффективно справляться с делами на территории.]

[Управление (ранг D) — Способен хорошо управлять подчиненными.]

[Убеждение (ранг D) — способность легко убеждать других.]

[Расовый талант: способность изучать знания других рас.]

[Синергия: Когда вы отвечаете за внутренние дела, эффективность работы увеличивается на 30%.]

[Описание: Раньше был мощным героем. После старости его сила ухудшилась, и он потерял силу героя.]

Ричард понял это только после прочтения описания Кару.

Он не ожидал, что Кару когда-то был героем.

К сожалению, он уже был стар...

Но несмотря ни на что, старика можно было считать достойным талантом.

Выражение лица Ричарда стало серьезным, когда он говорил перед всеми жителями.

«Кару, от имени Лорда Сумеречного Города я назначаю тебя Административным Чиновником Сумеречного Города».

«Пока меня не будет, ты будешь управлять другими жителями и защищать безопасность Сумеречного города».

Кару на мгновение остолбенел. Затем он недоверчиво поднял голову. Его старое тело, казалось, вернулось к своей молодости.

Он говорил громко, дрожащим голосом.

«Мой Лорд, спасибо за вашу милость. Я защищу вашу славу ценой своей жизни!»

Ричард согласился.

«Все свободны. А ты прогуляешься со мной по территории».

«Как пожелаете».

После того, как толпа разошлась, Ричард и Кару стали осматривать Сумеречный город под защитой мумий.

В настоящее время на территории можно найти лишь несколько построек. Их было немного — особняк лорда, жилые дома, кузница и казармы.

Кроме того, осталось всего 10 незанятых мест.

Пустующие места послужили фундаментом для новых построек на территории. Без пустых мест невозможно было строить новые сооружения. Каждое помещение имело площадь 10 на 10 метров.

В зависимости от построек количество занятых пустых мест варьировалось.

[Особняк лорда: 30 мест]

[Резиденция: 1 место]

[Кузница: 4 места]

[Казармы: 20 мест]

При строительстве здания оно должно соответствовать необходимому количеству мест для постройки.

Это произошло потому, что последующие обновления будут расширяться наружу.

Если пустырь не соответствует требованиям, последующие постройки не могут быть улучшены.

Об этом подробно написано в публичных записях игры «Сияющая эра».

Количество мест на территории будет увеличиваться с уровнем территории.

Сокровища также можно было использовать для расширения площади территории и увеличения количества пространства.

В центре Сумеречного Города находился особняк Лорда. За воротами, к западу, было 10 жилых домов.

На востоке находилась кузница, а за особняком Лорда располагались казармы.

10 пустых мест были распределены возле кузницы.

Когда Ричард подошел к кузнице и открыл дверь, он обнаружил, что она полна пыли. Прошло много времени с тех пор, как кто-то использовал ее.

[Кузница: 4 места]

[Уровень: Базовый (Для повышения уровня требуется 1000 единиц железной руды, 1000 единиц дерева и 1000 единиц камня.)]

[Характеристики: Эффективность ковки увеличена на 10%.]

[Вместимость: минимум 2 человека — максимум 10 человек]

[Описание: Обычная кузница. Здесь вы можете выковать сельскохозяйственные инструменты или низкоуровневое оружие.]

Требование к прокачке кузницы было практически выше, чем у жилого дома, и оно также имело уникальные атрибуты.

«Минимум 2 человека. Тогда в кузнице должно быть как минимум 2 человека».

Ричарду было немного любопытно. Он посмотрел на атрибуты особняка лорда и казармы.

[Особняк лорда: 30 мест]

[Уровень: Базовый (Для повышения уровня требуется 2000 золотых, камня, дерева и железа.)]

[Характеристики: Эффективность (увеличение эффективности на 10% при работе в особняке). Восстановление выносливости (увеличение скорости восстановления выносливости на 20%).]

[Вместимость: 30 человек]

[Описание: Основное здание территории с особыми способностями.]

Ричард был немного удивлен. Он не ожидал, что в особняке Лорда будут две уникальные особенности, которые будут очень практичными.

Он посмотрел на казармы с некоторым ожиданием.

[Казармы: 20 мест]

[Уровень: Базовый (Для повышения уровня требуется 1500 золотых монет, камень, дерево и железная руда.)]

[Характеристики: Обучение (Существует небольшой шанс для солдат понять навыки F-ранга во время обучения). Сильное телосложение (Увеличивает эффект тренировки на 10%. Может немного увеличить физическую форму).]

[Вместимость: 100 человек]

[Описание: Обычные казармы]

Правильно, кроме жилых домов, все остальные здания имели соответствующие характеристики.

Однако этим зданиям требовалось довольно много ресурсов для апгрейда.

После вербовки 14 мумий ресурсы в руках Ричарда сократились с 4000 до менее чем 2000.

Ричард боялся, что не сможет повысить уровень за короткое время.

«Кару, иди немедленно и выбери среди жителей кузнецов и портных. Они мне очень пригодятся».

«В будущем, когда к нам присоединятся новые жители, мы должны вести аналогичную статистику. Ты несешь полную ответственность за это дело».

Кару, следовавший за ним, тут же уважительно кивнул.

— Как пожелаете, мой Лорд…

Дав еще несколько инструкций, Ричард позволил Кару уйти.

Он на мгновение задумался, прежде чем снова открыть [чат на форуме].

Он не знал, как другие прогрессировали в это время.

В тот момент, когда он вошел в [чат на форуме], он как будто вернулся в современный мир.

Он был наполнен комментариями от игроков.

[Бля, там 300 беженцев за пределами моей территории! Блин! Они все как нищие. Они хотят присоединиться ко мне. Как я могу дать им еду? Я не могу позволить себе их кормить!]

[Хахаха, я набрал героя из жителей! И она милая девушка! Это так здорово! В будущем я должен разработать шелковые чулки и обучить армию милых девушек на высоких каблуках!]

[Как я могу получить еду? На моей территории заканчивается еда. Остальных запасов хватит только на два дня. Есть ли у меня еще время для фарма?]

[Все, пожалуйста, не покидайте территорию! Я просто идиот. Территория имеет месячный срок охраны. Если вы покинете территорию, срок защиты сократится до семи дней! Блин! Эта дрянная игра портит мне жизнь!]

[Я не верю, что власти нас проигнорируют! В любом случае, есть период защиты. Я не уйду в этом месяце, даже если они забьют меня до смерти!!!]

[Меня сейчас вырвет. Монстры снаружи такие сильные!! Десять моих людей-мечников были убиты чертовым людоедом. Какого х*я!!! Я уже купил еды на все свои ресурсы. Мне не на что набирать новых солдат. Что мне теперь делать?]

[Почему орки так хорошо едят? Они уничтожили всю еду на моем складе за один прием пищи. Боже мой, где я возьму столько еды, чтобы накормить их!!?]

[Хахаха, нежить по-прежнему лучшая. Им вообще не нужно думать о еде. Просто смотреть на осколки костей немного противно, и я не могу нанять служанку. Какая неудача...]

[Хахаха, так много маленьких эльфийских братьев. Я умру! А-а-а, я не отступлю, даже если ты забьешь меня до смерти! Я хочу взять всех маленьких эльфийских братьев в свой гарем! Я хочу спать десять раз в день!!!]

******

Многие игроки уровня лордов в [чате на форуме] уже вышли из первоначального замешательства и начали обсуждать, как развивать свои территории.

Некоторые из наиболее амбициозных игроков уже готовились к созданию гаремов...

Однако и они столкнулись со всевозможными проблемами.

Больше всего жалоб было на нехватку еды и опасность за пределами территорий.

Посмотрев на них около десяти минут, у Ричарда появилась идея.

Казалось, что проблема с едой была типичной, а не необычной.

Многие упомянули, что система на какое-то время давала защиту, что заставило его задуматься.

Если кто-то не выходил за пределы территории в течение месяца, срок охраны не снижался до семи дней.

Было ли то же самое на территории Ричарда?

Если бы это было одинаково для всех, то выбор, данный системой, мог бы стать поворотным моментом…

http://tl.rulate.ru/book/78540/2401757