

Услышав слова Ши Фэна, у Блэки не было другого выбора, кроме отбросить вопрос с городком монстров.

В конце концов, Нулевое Крыло действительно было сейчас очень занято. Расширение гильдии привело к тому, что Блэки испытывал острую нехватку рабочей силы.

Если не считать непрекращающейся войны с Чёрной Водой и Небесным Погребением, сам Город Каменного Леса требовал много людей для управления.

В прошлом, поскольку он не был ответственен за управление Городом Каменного Леса, он не думал, что эта работа была особенно трудной. Однако недавно Ши Фэн передал ему часть ответственности за город, что в конце концов заставило парня понять, насколько он ошибался.

В то время как город всё ещё находился в периоде своей защиты, задача поддержания безопасности города могла быть полностью оставлена на охрану NPC. Однако после окончания периода защиты проблемы стали возникать одна за другой.

Первой головной болью было патрулирование города, ежедневная задача в городах игроков. Нулевое Крыло должно было организовать для некоторых игроков патрулирование Города Каменного Леса и поддержание его безопасности. Однако эта потребность была вызвана не игроками, а NPC.

С тех пор как закончился период защиты Города Каменного Леса, постоянный поток посетителей NPC из других городов начал просачиваться внутрь. Среди них были торговцы, авантюристы и различные другие виды NPC. Эта ситуация спровоцировала подлинное развитие экономики города, что стало корнем второй головной боли.

Продвижение города зависело главным образом от его экономики и степени процветания. Между тем, эти два фактора зависели от количества постоянных игроков и NPC. Что касается игроков, то Город Каменного Леса уже давно превысил целевое требование и был уже квалифицирован для продвижения в городок среднего размера. Однако с точки зрения NPC Город Каменного Леса даже близко не подошёл к требуемому количеству в десять тысяч NPC. Более того, в это число не входили охранники-NPC, привезённые или нанятые гильдией.

Между тем, безопасность города для привлечения большего количества NPC в городок была критически важна.

Следовательно, гильдии должны были каждый день отправлять игроков, чтобы поддерживать безопасность в своём городе и проверять NPC в городе, чтобы предотвратить от создания местного зла шпионами темных сил.

Кроме того, гильдии должны были отправить много членов для поддержания безопасности торговых путей между городами, которые столкнулись с угрозами от игроков, а также от враждебных NPC и монстров.

Если бы безопасность торговых путей городка не поддерживалась, то торговые NPC не осмелились бы посетить этот город, чтобы развиваться.

Следовательно, управлять городом было не так просто, как представлял себе Блэки. К счастью, эти задачи безопасности считались квестами гильдии, которые также давали относительно хорошие награды, поэтому довольно много членов гильдии ежедневно сражались за эти квесты. Только эти квесты были немного дорогостоящими для гильдии. В то время как система предоставляла награды опыта, которые обеспечивали эти квесты, денежные вознаграждения поступали от самой гильдии.

Кроме того, чем длиннее торговый маршрут, который нуждается в покрытии, тем больше игроков должно быть отправлено, что, в свою очередь, увеличит расходы.

Плата за обслуживание всего за один день уже стоила гильдии триста золотых. Более того, это было только начало. Поскольку период защиты города закончился совсем недавно, сейчас существовал только один торговый путь, ведущий в Город Каменного Леса. Как только число торговых путей увеличится, расходы гильдии значительно возрастут.

- Глава гильдии, это правда, что нам действительно не придётся патрулировать торговые пути вблизи города после того, как мы построим эту Магическую башню? - с любопытством спросил Блэки, глядя на Ши Фэна, который в этот момент непрерывно манипулировал магическими рунами.

- Конечно. Иначе зачем бы я заплатил такую огромную цену за строительство этой башни? - Ши Фэн закатил глаза.

Магическая башня была основным оборонительным сооружением, использовавшимся на более поздних стадиях Божественного Домена. Всего стоимость строительства уже превысила семь тысяч золотых. Если учесть множество материалов, потраченных впустую из-за производственных ошибок, общая стоимость может превысить десять тысяч золотых. Сокращение потерь также было причиной того, что гильдии обычно нанимали для строительства Магической башни мастеров.

Учитывая редкость чертежа Магической башни и огромные затраты на её возведение, если бы Магическая башня обладала только огромной разрушительной силой, она никогда не стала бы основным оборонительным сооружением Божественного Домена. Ключевым моментом, который делал Магическую башню ценной, была её оборонительная дальность. Дальность обнаружения башни составляла десять тысяч метров.

Таким образом, после строительства Магической башни в городе не было бы необходимости беспокоиться о враждебных NPC, вторгающихся на торговые пути в пределах десяти тысяч метров от башни, так как эти NPC знали бы, что их очень быстро обнаружат. Строительство второй Магической башни увеличило бы оборонительную дальность башен ещё на пять тысяч метров. Это расстояние можно было увеличить максимум до тридцати тысяч метров. Другими словами, Магические башни достигали максимальной эффективности, когда их было в городе

пять.

Однако Город Каменного Леса не был коммерческим городом. У него было не так уж много торговых путей, которые нужно охранять. Следовательно, было достаточно иметь одну Магическую башню. Все остальное было бы пустой тратой ресурсов. Ведь количество построек и одного чертежа было ограничено. Однако, если бы он не был ограничен чертежами, Ши Фэн не возражал бы построить ещё несколько башен и превратить Город Каменного Леса в железную крепость.

Нынешний Город Каменного Леса уже не был таким, как в прошлом, когда большинство его жителей были игроками гильдии. Напротив, независимые игроки в настоящее время превосходили числом игроков гильдий в городке. Это было связано с тем, что крупные гильдии переместили свое внимание на Ущелье Нежити, поскольку не только карта там была массивной, но и монстры были доступны в большем количестве. Независимо от того, пытались ли вы фармить уровни или Магические кристаллы, Ущелье Нежити было отличным выбором. Самое главное, гриндя в Ущелье Нежити гильдии не должны были бы подчиняться эксплуатации Нулевого Крыла.

Если они будут фармить в Каменных Горах, им придется внести значительную долю заработанных Магических кристаллов на оплату ремонта и проживания в Городе Каменного Леса. Но в этом не было никакой необходимости, если они гриндят в Ущелье Нежити. Хотя добраться до Ущелья Нежити занимало больше времени, поскольку маунты стали более обычным явлением, переход от ближайшего города NPC к Ущелью Нежити сократился бы всего до двух часов. Поэтому различные крупные гильдии сосредоточили все свое внимание на Ущелье Нежити.

Однако независимые игроки были другими. Во-первых, их уровень не был сопоставим с уровнем элитных членов гильдий. Во-вторых, если они решат фармить в Ущелье Нежити, то просто пострадают от рук гильдий. Следовательно, Каменные Горы стали для них самым лучшим вариантом.

В настоящее время, если посмотреть на улицы Города Каменного Леса, можно было бы обнаружить, что почти семьдесят процентов людей там были независимыми игроками. Городок стал даже более процветающим, чем в прошлом.

* * *

В то время как Ши Фэн заканчивал руны для Магической башни, новости о крестовом походе различных крупных гильдий против городка монстров распространились по всем официальным форумам.

В Городке Чёрного Хребта появился мифический монстр шестидесятого уровня! Все гильдии, участвовавшие в крестовом походе, потерпели поражение!

– Что? Разве мифические монстры не монстры четвёртого порядка?

- Если бы ты только видел, как могуч этот монстр! Всего одним движением он мгновенно уничтожил более десяти тысяч игроков, которые отправились отвоевывать поселение. Никто не мог защититься от нападения этого монстра. Даже магические барьеры были против него бесполезны.

- Это только верхушка айсберга. Я слышал, что все монстры в этом городке обладают чрезвычайно высокими боевыми стандартами. Даже обычные игроки, возможно, не смогут победить тамошних обычных монстров один на один. Самое главное, я слышал, что игроки, убитые этими монстрами, не могут в течение некоторого времени войти в Божественный Домен. Более того, после убийства игроков эти монстры также растут в силе.

- Но как же мы тогда захватим это поселение? Чем больше людей туда приходит, тем сильнее становятся эти монстры. Плюс, на охране поселения есть даже Босс четвертого порядка. Он так же силен, как самые сильные NPC в крупных городах NPC. Кто вообще может что-то сделать с этими чудовищами?

- Я слышал, что монстры внутри городка уже начали распространяться по окрестностям. Они не просто остановились в Городке Черного Хребта. Они даже устроили засаду на многих игроков, гриндящих на этой карте. Теперь ни один игрок больше не осмелится приблизиться к этой карте.

- Неудивительно, что система предлагает такое щедрое вознаграждение. Сложность этого квеста просто смешна. К счастью, я туда не пошёл.

- Как ты думаешь, эти монстры продолжают захватывать близлежащие поселения?

- Это вполне возможно.

- Мне кажется, что Город Каменного Леса находится на одной из ближайших карт к Городку Черного Хребта. Если эти монстры направятся в Город Каменного Леса, мы сможем посмотреть интересное шоу.

...

Многие игроки весело обсуждали городок монстров на форумах. В то же время различные крупные гильдии также внезапно поняли, что должно произойти что-то радостное. Если эти монстры действительно продолжают расширять свои владения в окрестностях, это был только вопрос времени, прежде чем Город Каменного Леса столкнётся с неприятностями.