

"Наконец-то завершено".

Ши Фэн не мог сдерживать восторга, когда увидел уведомление системы.

В Божественном Доме доход от городка гильдии ограничивался его магазинами и заведениями. Хотя деньги из этих источников могли поддерживать небольшую гильдию, их было далеко не достаточно, чтобы покрыть операционные расходы большой гильдии. Кроме того, гильдии должны были ежемесячно платить непомерные суммы за системное управление.

Ежемесячная плата за управление базовым городком составляла пять тысяч золотых. Для среднего городка это было пятнадцать тысяч золотых, а для продвинутого городка – пятьдесят тысяч золотых.

Если гильдия не могла позволить себе такую плату, система временно замораживала власть гильдии над городком. Если гильдия не сможет выплатить сумму в течение трёх месяцев, они потеряют городок. Затем система должна была провести аукцион и продать городок тому, кто больше заплатит.

Помимо ежемесячной платы за управление, гильдия отвечала за найм различных NPC, которые управляли городком.

Поэтому, когда различные крупные гильдии задумывались о строительстве городка, они должны были решить, могут ли они позволить себе управлять им.

Расходы города гильдии были ещё выше. Одна только ежемесячная плата за управление могла обанкротить обычную крупную гильдию в несколько раз. Базовый город уже стоил двести тысяч золотых в месяц. Ни одна обычная крупная гильдия не могла собрать столько за два-три месяца, не говоря уже об одном, если только она не бросила развитие гильдии и не объединила все свои деньги для развития города.

Естественно, город гильдий также имел больше источников дохода. Помимо магазинов и заведений, гильдии было разрешено собирать пошлины с игроков, входящих в город. Городки гильдий не предлагали такой функции.

Как только город гильдий привлекал достаточное количество игроков, доход от сборов мог легко превзойти доход магазинов и заведений в несколько раз. Поэтому выбор площадки был чрезвычайно важен при строительстве города. Если гильдия сделает неудачный выбор, город потеряет больше денег, чем сможет заработать.

После чего Ши Фэн связался с Меланхоличной Улыбкой и попросил её собрать материалы для строительства Магической мастерской, пока он намеревался посетить Холм Вейдм.

- Лидер гильдии, различные крупные гильдии в настоящее время сражаются за материалы,

которые Вы просили. Они продаются по очень высоким ценам. Некоторые материалы выпадают только из адского режима специальных командных подземелий на сто человек. Вероятно, потребуется некоторое время, чтобы собрать все эти предметы, – сказала Меланхоличная Улыбка. Она была поражена, когда прочитала список материалов, присланных Ши Фэном. – Боюсь, что добыть Руду маны будет особенно трудно.

Ши Фэн попросил только пятьсот Камней багрового огня, пятьсот Камней льда, пятьсот бревен Пурпурного дерева молнии, пять тысяч слитков Руды маны и сто продвинутых Магических ядер, все из которых были чрезвычайно редкими и ценными.

Руда маны была особенно редкой, так как она падала случайным образом при добыче с невероятно низким коэффициентом. Она также была полезна во многих аспектах, таких как строительство, мебель,ковка, алхимия и инженерия. Хотя Нулевое Крыло часто покупало Руду маны, их запас составлял чуть более тысячи трёхсот слитков.

Что касается продвинутого Магического ядра, то оно выпадало только из финальных Боссов адского режима командных подземелий на сто человек. Хотя гильдия постоянно совершала набеги на такие подземелья, она собрала лишь немногим более дюжины ядер.

С той суммой денег, которую будет стоить покупка материалов, запрошенных Ши Фэном, они могли бы купить золотые земли в нескольких городах NPC...

– А сейчас многие гильдии собирают Руду маны? – с любопытством спросил Ши Фэн. – Если это слишком трудно приобрести в Королевстве Звёзд и Луны, попробуй в Империи Чёрного Дракона или других королевствах.

Хотя Руда маны была очень редкой, гильдии были не единственными, кто мог продавать слитки. Многие независимые игроки тратили своё время на добычу руды в полях, и некоторым обязательно везло получить несколько слитков. С тем, сколько независимых игроков было в королевстве, не должно быть очень трудно собрать тысячу штук. Среди материалов, которые он перечислил, Руда маны должна быть самой лёгкой для получения.

Список, который он дал Меланхоличной Улыбкой, даже не включал Кристаллов Семи Светил. Если бы он добавил это к списку, Меланхоличная Улыбка упала бы в обморок от шока.

Казалось, он намеревался построить не здание, а витрину из чистого золота.

– Лидер гильдии, руду очень трудно добыть. Поиски в других королевствах и империях этого не изменят. Различные крупные гильдии уже купили каждый слиток на рынке, и за любую новую Руду маны будет сильная конкуренция... – сказала Меланхоличная Улыбка, горько улыбаясь.

– Почему? – с любопытством спросил Ши Фэн.

Насколько Ши Фэн помнил, в то время как Руда маны была редкой и пользовалась большим спросом, гильдии не обязательно боролись за неё. Даже в прошлом Руда маны не была дешёвой, каждый слиток продавался по тридцать или сорок серебряных монет.

- Это из-за внезапного Подъёма Империи Орков. Орки уже затронули несколько королевств и две империи, и эти страны направили свои армии, чтобы сдержать Орков. В результате на фронтах активизировалась система обмена. Сейчас доступны многие предметы для покупки, в том числе обычные маунты, которые большинство гильдий отчаянно искали. Есть даже бронзовые маунты. Чтобы приобрести этих маунтов, игроки должны выполнить всевозможные масштабные квесты и заработать очки вклада. Однако эти масштабные квесты чрезвычайно сложны. Они требуют от игроков либо усиления, либо захвата городков. Между тем, Орков здесь не только много, но и их боевые стандарты тоже довольно высоки. Кроме того, когда появляются Орки, странный туман покрывает область, приводя ману игроков в хаос и уменьшая их боевую мощь. Игроки могут стабилизировать свою ману только с помощью Чар маны - расходного инструмента, изготовленного из Руды маны. Кроме того, из-за тумана появилось много древних руин. Монстры в этих древних руинах имеют очень высокий коэффициент выпадения. Ходили слухи, что эти руины содержат осадные орудия с древних времён. Следовательно, крупные державы королевств и империй лихорадочно собирают Руду маны в надежде совершить набег на эти руины и как можно быстрее заполучить маунтов гильдии. Это, в свою очередь, привело к дефициту Руды маны на рынке. Цена руды также выросла в несколько раз...

Объяснение Меланхоличной Улыбки удивило Ши Фэна.

Хотя он знал, что Подъем Империи Орков изменит ход игры, он не ожидал, что ситуация будет развиваться именно так.

- Я понял. В любом случае постарайтесь собрать как можно больше таких материалов. Я найду способ справиться с проблемой Руды маны, - сказал Ши Фэн, немного подумав.

Магическая мастерская была чрезвычайно важна для Нулевого Крыла. Чем скорее он построит ее, тем скорее сможет значительно увеличить общую мощь гильдии. Более того, это повысило бы выживаемость членов гильдии.

В настоящее время боевая мощь Нулевого Крыла опиралась на пиковых экспертов и осадные орудия.

Без этих факторов Нулевое Крыло даже не было наравне с первоклассной гильдией, а тем более с супер-первоклассными гильдиями или супер-гильдиями.

Однако, если бы он мог построить Магическую мастерскую, то мог бы сократить этот разрыв и привлечь более сильных игроков присоединиться к Нулевому Крылу.

Он должен был собрать эти материалы.

После чего Ши Фэн отключил связь и направился к Холму Ведьм. Он намеревался разобраться с городом гильдий, прежде чем беспокоиться о проблеме Руды маны. В конце концов, как только у Нулевого Крыла будет свой город, гильдия снова преобразится.

<http://tl.rulate.ru/book/8682/2319848>