

В принципе, территориальное развитие Артейл идёт по довольно стандартному пути для контента, основанного на территориях.

Начиная с замка Лорда в качестве базы, после постройки всех основных производственных зданий, возводятся здания первого уровня.

То есть до тех пор, пока не будут построены все здания первого уровня и территория не придёт в порядок.

Однако после этого, когда вы сможете приступить к строительству зданий второго уровня и определить фактическое направление территории, Артейл станет отличаться от других онлайн-игр территорий.

В отличие от обычного контента территорий, где вы просто повышаете уровень зданий, нанимаете много солдат и сражаетесь вслепую, чтобы добывать ресурсы или расширять территорию, в Артейл есть множество видов территорий.

Среди них есть три основных типа: коммерческие, производственные и боевые территории.

Что касается боевых территорий, то, как следует из названия, этот тип использует PVP-бои для добычи ресурсов и захвата замков в целях территориального развития.

Коммерческие территории, в буквальном смысле, подразумевают управление крупной торговой компанией, покупку территорий за деньги или инвестирование средств в развитие.

Наконец, производственные территории — это тип территорий, который фокусируется на развитии территории за счёт продажи специальных ресурсов, которые можно добыть только с помощью производственного маршрута, а также артефактов, которыми герой может экипироваться в лабиринтах.

Хотя существует множество других видов территорий, пользователи в основном выбирают одно из этих трёх направлений.

Конечно, по мере того, как уровень территории увеличивается и развивается, вы можете наслаждаться всем контентом равномерно, но Ким Хён Ву также изначально повысил уровень своей территории как коммерческой.

Если бы Артейл была игрой с обычными территориями, то боевые территории были бы наиболее выделены, но, как ни странно, Артейл не очень хорошо подходила для беспорядочных боев.

Причина в системе взаимоотношений, основанной на направлении территории.

В каждой из них коммерческие территории тесно связаны с неигровыми персонажами торговых компаний, а производственные территории тесно связаны с производственными Гильдиями, авантюристами и Героями, что затрудняет вмешательство боевых Гильдий, которые должны исключительно поставлять ресурсы извне.

И наоборот, коммерческие и производственные территории также должны постоянно потреблять ресурсы, чтобы поддерживать хорошие отношения и удерживать боевые территории от разграбления, что делает игру Артейл сбалансированной и разнообразной по направленности.

Что ж, даже этот хорошо продуманный баланс был нарушен.

С этой мыслью Ким Хён Ву посмотрел на окно.

Территория: Лартания.

Уровень развития территории: 58.

Жители территории:

[Люди: 1084.]

Здания, находящиеся в собственности:

[Замок Лорда Ур.1. >>> Улучшение (0%).]

[Стены Ур. 1. ]

[Жилой район Ур. 1. >>> Улучшение (0%).]

[Казармы Ур. 1 >>> Улучшение (22%).]

[Кузница Ур. 1 >>> Улучшение (0%).]

[Таверна Ур. 1 >>> Улучшение (0%).]

Собственные силы:

Нет.

Герои на территории:

Ким Хён Ву (Лорд).

Примерно за три недели многие аспекты территории изменились.

Жилой район сразу же стал густонаселённым, многие люди жили вместе, что резко отличалось от того, когда Ким Хён Ву только приехал, и между узкими улочками работали небольшие предприятия.

Перед ними были кузница и таверна, к востоку от замка Лорда были построены казармы, а к западу от жилого района жители занимались сельским хозяйством.

Другими словами, с положительной стороны, Лартания теперь наконец-то обрела форму полноценной территории.

Конечно, с негативной стороны, можно было бы сказать, что это только начало обучения в Артейл, но, в конечном счёте, для Ким Хён Ву было важно то, что была заложена основа для правильного управления территорией.

— Лорд, теперь возможно базовое управление.

— Тогда давай приступим к делу.

Начнём с того, что Ким Хён Ву с улыбкой отреагировал на слова Лории.

— Ну что, начнём с освоения территории? — пробормотал он.

— Лорд, простите, но могу я спросить вас кое о чём?

— Да?

— Помню, в прошлый раз вы упоминали о создании города-лабиринта, но что именно вы подразумеваете под этим типом территории?

Ким Хён Ву кивнул, как будто это был разумный вопрос в ответ на любопытный вопрос Лории.

По сути, она была НПС, которая помогала с развитием территории, но такой территории, как город-лабиринт, упомянутый Ким Хён Ву, в Артейле не существовало.

Таким образом, размышляя о том, как объяснить эту территорию, Ким Хён Ву вскоре открыл рот, как будто ему пришло в голову хорошее объяснение.

— Проще говоря, представь, что ты ведёшь бизнес с помощью лабиринта.

— Вести бизнес с помощью лабиринта?

— Да, если быть более точным, речь идёт о ведении бизнеса с помощью магических камней, которые поступают из лабиринта.

По сути, в лабиринтах этого мира обитают монстры, и когда с ними расправляются, выпадают магические камни.

Эти магические камни являются таким же источником энергии, как нефть и электричество в мире Ким Хён Ву, и важным ресурсом для производства оружия и многого другого в Артейле, поэтому спрос на них высок, но предложение ограничено.

Причина в монополии Лордов на магические камни.

По сути, в этом мире единственный способ добыть магические камни — это охотиться на монстров в лабиринтах.

Однако лабиринты существуют только на территориях, где есть замок Лорда, и, естественно, никто не может войти в такие лабиринты без разрешения Лорда.

Таким образом, на тот момент только Лорды, владеющие территориями, могли производить магические камни, и, следовательно, они строго контролировали спрос на магические камни.

Важный ресурс в виде магических камней давал Лорду стратегическое преимущество перед различными Гильдиями, авантюристами и башнями магов.

<http://tl.rulate.ru/book/101485/3813998>