

Я решил взглянуть на глобальный рейтинг.

-

[ГЛОБАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ]

Люди нового поколения:

1. Макензи Франклин — 2309;

2. Ной Гейт — 1749;

3. Оливер Моран — 1498;

4. Мая Келлер — 1232;

5. Родин Садегинад — 1227.

~

[Ваш ранг] #19;

[Ваши приблизительные очки прогресса] – 921.

-

Я медленно подымался в рейтинге, но люди на вершине рейтинга прогрессировали с ненормальной скоростью. Пропасть между мной и теми кто на вершине лишь увеличивалась. Если я хотел догнать их, нужно было как можно лучше оптимизировать мою стратегию.

Я взглянул на распределение моих миньонов, чтобы подумать, что можно сделать.

-

<Продвинутая система контроля>:

~

{Собирательный Взвод} (152 миньона):

- 2х миньон-дровосек;

- 11х миньонов-шахтёров;

- 52х миньон-разведчик-шахтёр;

- 25х миньон-разведчик-дровосек;

- 36х миньон-разведчик-собиратель;

- 6х миньон-разведчик-охотник;

- 6х миньон-разведчик-фермер;

- 8х миньон-разведчик.

~

{Боевой Взвод} (135 миньонов):

- 1х продвинутый миньон-воин;

- 1х миньон-воин;

- 60х миньон-разведчик-мечник;

- 42х миньон-разведчик-лучник;

- 12х миньон-разведчик-боец;

- 19х миньон-разведчик.

~

{Рабочий Взвод} (26 миньона):

- 13х миньон-строитель;

- 10х миньон-разведчик-ремесленник;

- 2х миньон-разведчик.

- 1х миньон-прораб;

!

-

Ох, а моя армия уже была довольно приличной. Но даже так, я волновался о том, насколько хорошо они смогут сражаться против лучшей пятёрки. Основываясь на их росте, они были не лыком шиты. У меня была неплохая, ориентированная на сбор ресурсов, система и я сомневался что было так уж много людей с системами более продуктивными на предмет сбора ресурсов, чем у меня.

Даже система, как у Хлои, показывала довольно медленные темпы сами по себе, из-за жёсткой ограниченности в разнообразии ресурсов, с которыми она могла работать. Я же могу подстраивать свою систему на сбор чего угодно, что мне нужно в данный конкретный момент времени.

Но мне уже было тесно в моем изначальном поселении, ненадолго задумавшись над этим, я решил заселить также и поселения, которые мы зачистили, моими миньонами. Это было проще, чем постоянно расширять границы этого лагеря, что становилось всё сложнее и сложнее из-за непростой местности.

Я отправил 50 миньонов-разведчиков-мечников в ближайший к нам лагерь. Достав карту, я пометил его, как Лагерь В, так как основной лагерь я назвал Лагерь А. Заодно я пометил и поселение, которое мы недавно зачистили, как Лагерь С, и поспешил распределить, сколько миньонов отправить в каждый. Мне и так нужно было посещать Лагерь В раз в день, чтобы торговать с тем странствующим торговцем.

Там было довольно много места для моих миньонов, поэтому я планировал построить много хижин миньонов, чтобы улучшить мое домоводство миньонов.

Всё упорядочив, я решил глянуть в меню крафта на предмет того, что еще хорошего можно

создать. Пролистав вниз, проглядывая броню и оружия, я, наконец, нашел что-то стоящее.

Это был рецепт для создания чего-то, называемого: «Мощный усилитель».

[Когда активируется, увеличивает боевые навыки у всех миньонов на 40%, имеет 5-минутную перезарядку.]

Рецепт для его создания требовал 1 стандартный усилитель и 5 закалённого железа. Стандартный усилитель можно было создать из 50 железа, 10 золота и 2 алмазов. Я мельком глянул в свой инвентарь.

-

<Инвентарь> 8410/9350:

{62x} железо;

{33x} золото;

{4x} алмаз;

{2x} платина;

{876x} камни;

{7x} ультра-закалённый камень;

-

У меня уже было достаточно ресурсов, чтобы создать стандартный усилитель. Сделав это, он появился в моем инвентаре с небольшим описанием.

[Когда активируется, увеличивает боевые навыки у всех миньонов на 20%, имеет 4-минутную перезарядку.]

Его уже можно было использовать, но мощный усилитель был намного лучше. Стандартный усилитель, кстати, хоть и имел физическую форму - это был небольшой светящийся куб - но его можно было активировать не доставая из инвентаря. Учитывая, что можно было создать больше одного, можно было получить постоянное усиление миньонов, так как, пока один куб находился в перезарядке, можно было использовать другой.

Но пока у меня не было достаточно ресурсов чтобы проверить это. Поэтому я решил перепрограммировать моих миньонов, чтобы они сфокусировались на сборе железа.

Сделав это, я снова глянул в меню крафта для поиска чего-то еще. У меня всё еще оставался зачаровательный камень, который мне не терпелось использовать.

Я нашел интересный топор, называемый: «Хороший Топор Лесоруба».

[10% собираемого этим топором дерева, превращается в уголь. 1% собираемого этим топором дерева, превращается в алмазы.]

Хоть это и не было такой уж великолепной способностью, но будет полезно собирать уголь, без надобности спускаться в шахту. К тому же, некоторое количество дерева превратится в алмаз, что тоже будет полезно в будущем. Даже если на данный момент тут не было предметов, в создании которых я бы сильно нуждался, я всё равно смогу продавать алмазы за приличное количество токенов.

Рецепт для его создания требовал 5000 дерева, 5 ультра-закалённого камня и алмаз. И у меня уже были все эти ресурсы для создания этого топора. Но это опустошит мой приличный избыток дерева, которым я не смогу распоряжаться некоторое время.

Я поспешил создать топор и он появился в моей руке. У него было гладкое топориче из хорошего дерева и невероятно твёрдое лезвие. Он был намного тяжелее других топоров, которые я использовал, но это не было такой уж проблемой, так как чем больше вес, тем сильнее удар.

Итак, я решил открыть меню зачарования, чтобы зачаровать его.

-

<Меню зачарования>:

[Хороший Топор Лесоруба];

(Свободные слоты для зачарования: 2);

Стоимость зачарования: 10 токенов.

-

Зачаровывать его было уже подороже, чем [серебряную кирку], но это ожидаемо. Благо, у меня уже не было недостатка в токенах и я не ощущал особой разницы. Мои миньоны собиратели постоянно продавали ресурсы за токены уже довольно много дней.

Думая об этом, я добавил первое зачарование на мой [хороший топор лесоруба].

<http://tl.rulate.ru/book/77631/3322708>