

Как только Ши Фэн вышел из Зала Телепортации, его встретило лазурное небо. Под холмом, на котором стоял Зал Телепортации, он мог видеть различные корабли, пришвартованные вокруг острова. Также в порту было много игроков, которые кричали о наборе в команду.

– Команда ищет игроков сорокового уровня, чтобы охотиться на Гигантских бронированных зверей для квеста! У нас уже подготовлено четыре продвинутых Быстроходных катера! Только ветераны! Нубы, отойдите в сторону!

– Собираю отряд в Бухту Красного Рифа, чтобы фармить Красные кораллы! Уровень тридцать девять и ниже, не беспокоить!

– Воин щита сорок первого уровня ищет группу для Подводного Храма! У меня есть продвинутый катер!

– Флот направляется в Море Чёрного Тумана, чтобы фармить Магические кристаллы! У нас есть бронзовый Быстроходный катер, ведущий флот! В настоящее время нам всё ещё не хватает двух продвинутых Быстроходных катеров! Те, у кого есть продвинутые Быстроходные катера, быстро подавайте заявки!

...

Более четырёх тысяч игроков толпились в порту, собираясь в группы. Сцена напоминала оживленный рынок. Более того, в отличие от наземных игроков, игроки здесь придавали большее значение уровням и качеству Быстроходных катеров, которыми они обладали, а не боевым стандартам при формировании группы.

Пока у игрока есть продвинутый Быстроходный катер, он будет очень востребован командами. Владельцы Быстроходных катеров здесь были эквивалентом опытных игроков на суше. Если бы у кого-то был бронзовый Быстроходный катер, он был бы эквивалентом знаменитости и стал бы центром внимания.

"Конечно, здесь много игроков, которые владеют продвинутыми Быстроходными катерами", – с первого взгляда Ши Фэн обнаружил, что примерно десять процентов кораблей, пришвартованных в порту, состояли из продвинутых Быстроходных катеров. Напротив, в Империи Апокалипсиса редко можно было увидеть даже обычные Быстроходные катера, а тем более продвинутые.

Кроме того, помимо гораздо более высоких стандартов кораблей, игроки здесь также были значительно выше уровня. Ши Фэн мог заметить множество игроков сорокового уровня, бродящих по улицам. На таком уровне игроки уже считались бы экспертами в Королевстве Звёзд и Луны. Здесь, однако, они были только средними.

Но, хотя игроки здесь были очень высокого уровня, местный бизнес был не очень развит. Когда Ши Фэн шёл по улицам города, он не заметил много магазинов, управляемых игроками. Было

ещё меньше предметов, произведенных игроками. Вместо этого он увидел множество игроков, устанавливающих ларьки вдоль улиц. Ситуация здесь была совершенно иной, чем в городах NPC на главном континенте, которые запрещали игрокам случайным образом устанавливать палатки на улицах. На главном континенте, если игроки хотели продать предметы, которые у них были, они могли сделать это, только выкрикивая название своих продуктов. Лотки, с другой стороны, не требовали от игроков этого, так как они позволяли клиентам просматривать продукты продавца.

Осмотрев несколько десятков лотков, Ши Фэн заметил, что товары были либо предметами, сброшенными монстрами, либо собранными материалами. Там не было ни одного предмета, сделанного игроками мирных занятий.

"Конечно, развитие подклассов у морских игроков происходит гораздо медленнее", – Ши Фэн слабо улыбнулся.

В прошлом он практически всю свою карьеру провел в Божественном Домене, играя на суше. Следовательно, он не был особенно знаком с ситуацией в Крае Моря. Его знания состояли из общих сведений.

Более того, в прошлом, к тому времени, когда он прибыл в островные города Края Моря, многие из этих островных городов уже были развиты. Островные города тогда совершенно отличались от нынешнего обнищавшего города-государства перед ним. В конце концов, в море было гораздо больше ресурсов, чем на суше, многие из которых были уникальными. Таким образом, островные города NPC в прошлом процветали, и можно было увидеть всевозможные морские торговые флоты и роскошные магазины.

Однако, поразмыслив немного, он нашёл ситуацию разумной. В действительности развитие подклассов морских игроков шло не медленнее, чем на суше. Просто из-за эффекта бабочки, вызванного тем, что он рано развил подклассы в своей гильдии, игроки на главном континенте начали смещать своё внимание на подклассы намного раньше, чем морские игроки.

Пока Ши Фэн изучал цены на продукты в Голубом Нефритовом Городе, в деловом районе внезапно образовалась большая толпа. Многие игроки, которые видели эту сцену, показали возбужденные выражения на своих лицах, прежде чем быстро броситься в толпу.

Ши Фэну стало любопытно, что происходит.

– Скупаю фрагменты рун оптом! Каждый стек за шесть серебряных! Первый пришёл, первый обслужен!

В следующее мгновение из трёхэтажного магазина вышел слегка полноватый мужчина средних лет с маленькими усиками на лице и с улыбкой выкрикнул несколько слов.

Тут же в магазин хлынули окружающие игроки.

- Чёрт побери! Мы опять опоздали!

- Здесь слишком много конкурентов. Разве Дом Морей не может каждый день покупать немного больше фрагментов рун? Я уже жду здесь целый день, но всё ещё не успел продать свой запас.

- Тут уж ничего не поделаешь. Только Дом Морей готов купить эти фрагменты по высокой цене. Если мы продадим фрагменты торговцам NPC, мы получим только сорок медяков за стек.

- У меня уже собрано двадцать стеков. Если я смогу продать их все, то смогу получить один золотой, двадцать серебряных. На эти деньги я смогу купить себе хороший комплект снаряжения.

...

Через некоторое время толпа игроков, которые хлынули в магазин под названием "Дом Морей", вышла, большинство из них с разочарованными выражениями на лицах, очевидно, не сумев продать свои фрагменты рун.

"Фрагменты рун?" - Ши Фэн не мог не вспомнить о том, что касалось фрагментов рун.

- "Кажется это предмет, сбрасываемый морскими монстрами. Сам по себе он бесполезен. Единственное его применение - синтез Кристаллов рун. Однако коэффициент синтеза крайне низок. Даже у мастеров-алхимиков вероятность успеха составила бы всего десять процентов. Может быть, Дом Морей пытается синтезировать Кристаллы рун?"

Кристалл рун был уникальным предметом для моря. Он был классифицирован как энергетический кристалл и был примерно похож на Магический кристалл. Только количество маны, хранящейся в двух типах кристаллов, было разным.

Количество маны, содержащейся в Магическом кристалле, было намного выше. Кристалл рун содержал примерно две трети количества маны Магического кристалла. Однако Кристалл рун не стоил и половины магического. В настоящее время Кристаллы рун должны продаваться по десять серебряных за штуку.

Причиной этого было гораздо меньший спектр применения Кристалла рун. Например, Кристаллы рун нельзя было использовать в Божественном Колизее.

Если бы нужно было указать на их полезность, то она должна была бы заключаться в обмене и производстве предметов.

В открытом море Кристаллы рун можно было обменивать на множество предметов в Храме Бога Моря. Однако, поскольку Храм Бога Моря пополнялся только раз в неделю, количество предметов, которые можно было получить с помощью Кристаллов рун, было ограничено. Тем

не менее то, что было доступно для обмена в Храме Бога Моря, было высокого качества. Иногда даже появлялись эпические предметы для обмена, хотя в настоящее время в игре не прошло много времени и вряд ли эпические предметы уже стали появляться.

Помимо эпических предметов, следующей лучшей вещью для обмена в Храме Бога Моря было зелье под названием Благословение Бога Моря.

За один флакон требовалось пять Кристаллов рун, что ставило цену зелья в пятьдесят серебряных.

В прошлом, не говоря уже о морских игроках, даже сухопутные игроки очень любили Благословение Бога Моря. Причина этого заключалась в том, что потребление зелья увеличивало не только все основные атрибуты игрока на десять процентов, но и все сопротивления на сто единиц в течение двенадцати часов. Более того, зелье не имело перезарядки, и его эффекты можно было сложить один раз.

Когда игрок потреблял два Благословения Бога Моря, все его основные атрибуты увеличивались на пятнадцать процентов, а сопротивление – на сто пятьдесят единиц в течение пятнадцати часов.

Чем дальше человек продвигался в игре, тем более важными становились факторы окружающей среды. Некоторые карты требовали, чтобы игроки обладали определенным сопротивлением для выживания. Эта система не позволит игрокам с недостаточным сопротивлением посещать многие специальные карты прокачки. Зелье, способное увеличить все сопротивления на сто единиц, могло позволить игрокам свободно посещать большинство локаций в Божественном Доме, не беспокоясь о факторах окружающей среды.

Однако, поскольку только ограниченное количество Благословения Бога Моря выставилось на обмен каждую неделю, его фактическая стоимость на рынке была намного выше. В прошлом каждая бутылка продавалась примерно за два золотых. Более того, это была всего лишь цена в море. На суше каждая бутылка легко продавалась за три золотых.

"Точно! Почему я об этом не подумал? Я могу использовать эту возможность, чтобы сделать состояние!" – Ши Фэн вдруг вспомнил о Философском Камне.

Другим, возможно, придется потратить много усилий на синтез Кристаллов рун, но у него был Философский Камень. Его успех в синтезе был намного выше, чем даже у гроссмейстеров-алхимиков.