

Время от времени за пределами лагеря доносились звуки погони, криков и битв.

Поначалу у жителей волосы дыбом вставали. Позже, продолжая слушать, они привыкли к этому.

В какой-то момент лагерь охватил храп. Все наконец уснули.

На складе Юнь Лин всё ещё изучала окно территории. Средства были ограничены, и места под здания тоже, поэтому каждое решение должно приниматься с особой осторожностью.

Спустя долгое время она, наконец, решила, что строить: Зал миссий. И в момент, когда она нажала «Да», списалось сто медных монет, и новое здание появилось рядом со складом практически моментально.

После всех этих хлопот Юнь Лин почувствовала облегчение. Она расстелила на земле несколько кусков ткани, на которые легла, закрыла глаза и через минуту в тишине — на складе была хорошая звукоизоляция — уснула.

В ту ночь она спала необычайно сладко.

\*\*\*

Ранним утром следующего дня Вэй Цин неторопливо проснулся. Он зевнул и, оглядевшись, увидел в лагере незнакомое здание. Это вызвало у парня такой шок, что сонливость как рукой сняло.

— Что это? Откуда взялось здание? Для чего оно? — задавался вслух вопросами Вэй Цин, но окружающие игроки не могли ничего объяснить, ведь сами только что его увидели

Встретив Юнь Лин, выходящую со склада, Вэй Цин снова задал волнующие вопросы. Он необъяснимо чувствовал, что Юнь Лин знает ответ.

— Если будут выполнены определённые условия, уровень лагеря повысится, — пояснила Юнь Лин. — По мере повышения уровня будет больше функций, и в будущем появится больше зданий.

Это не было ложью. Системные лагеря такими и были. Она видела их во время бета-тестирования.

— Какие условия? — уточнил Вэй Цин.

Юнь Лин подробно пояснила:

— Количество жителей, сумма уплаченных налогов и степень благосостояния – всё это имеет значение. Если требования будут выполнены, система автоматически повысит уровень.

Один из игроков внезапно пришёл в восторг:

— Если повысится уровень лагеря, может быть, появятся кузницы, ателье и аптеки?

— Может быть, — неуверенно согласилась Юнь Лин.

Она ещё не думала, какие здания разблокировать в будущем.

Только после разблокировки здания и найма NPC-крафтеров можно открыть магазины. Какие здания создавать первыми — во многом зависит от того, какие NPC появятся в Зале миссий. Даже при всём её желании, если не появятся нужные, всё будет бесполезно.

Игрок продолжал взволнованно мечтать:

— В кузнице можно создавать снаряжение, в ателье можно купить доспехи, в аптеке можно приобрести лекарство для восстановления. А там уже можно будет без страха сражаться с монстрами!

Затем он повернулся ко всем и подбодрил:

— Усердно работайте, чтобы заработать деньги! Когда уровень лагеря повысится, все будут в безопасности!

Услышав это, у всех поднялось настроение, как будто они увидели надежду.

«В Бедствие апокалипсиса нет абсолютной безопасности, и лагеря можно захватить. Безопасность лишь относительная...»

Юнь Лин хотела объяснить, но, видя всех в таком приподнятом настроении, она проглотила свои слова.

\*\*\*

После простого завтрака Юнь Лин пошла в Зал миссий. Во время бета-тестирования она входила в это место бесчисленное количество раз, но сейчас девушка была очень взволнована, ведь это была её собственная территория.

Счастливая Юнь Лин выдала три миссии от имени лагеря.

[Приобретение льняной ткани: 1 медная монета за отрез.]

[Приобретение дерева: 1 медная монета за штуку.]

[Приобретение шелковой нити: 1 медная монета за 3 клубка.]

Она установила верхний предел выполнения в двадцать раз.

Когда игрок передаст товар, система автоматически зачислит ему монеты.

Стоит упомянуть, что если другие игроки разместят свои миссии в зале миссий, то после того, как кто-то их выполнит, заказчик должен будет заплатить налог в размере пяти процентов.

В начале игры налоги и сборы за транзакции медных монет незначительны. Но это не означает, что сумма округляется до нуля. Комиссия будет накапливаться, и когда сумма достигнет одной медной монеты, система автоматически заберёт её.

Аналогично, если два игрока торгуют в лагере, продавец также должен платить налоги.

Юнь Лин — владелица территории, поэтому она не ограничена правилами.

— Хорошо, — улыбнулась девушка.

Она подумала: «Я подожду, пока NPC появятся в Зале миссий, а затем решу, какие здания разблокировать, а пока...»

Она запихнула сделанный вчера льняной рюкзак, который испускал слабое белое свечение, в свой рюкзак, а затем вышла.

\*\*\*

За ночь деревья и трава сильно выросли, и территория пригорода почти превратилась в дикую местность.

Юнь Лин со своим круглым щитом пошла вперёд, намереваясь пройти по магазинам и супермаркетам. С едой проблем пока не было, её заготовлено много, а вот запасы питьевой воды быстро кончались, потому и нуждались в срочном пополнении.

«Минуточку... — на полпути она неосознанно остановилась и огляделась: — Улицы... слишком пусты. А вчера ведь много людей погибло...»

Прошла ночь, и все тела исчезли.

«Как и гоблины, они исчезают после смерти?» — опустила голову Юнь Лин и задумалась.

В следующую секунду гоблина с грохотом подбросило в воздух. Увидев, что атака удалась, водитель крутанул руль, намереваясь снова его ударить. Но прежде, чем он успел изменить направление, слева выскочил ещё один зеленокожий монстр.

Окно было разбито, дверь выбита. Водитель ударился лбом, и его голова запрокинулась. Мужчина потерял сознание.

Юнь Лин хотела спасти его, но опоздала на шаг. Она была слишком далеко.

«На улицах повсюду монстры, так почему вы всё еще используете машину?! Как только на вас нападут, вы окажетесь в ловушке в машине, и вам будет негде спрятаться!..»

<http://tl.rulate.ru/book/55511/2347945>