

Флинн ранее выполнил [Достижение: Первый призыв], и количество игроков, к которым система наград может подключаться одновременно, увеличилось на 50. Теперь Флинн может призывать одновременно 55 человек. После небольшого внутреннего тестирования с участием 5 человек, Флинн, естественно, был готов продолжить заполнение системы и провести тестирование с 55 игроками — максимальным количеством, которое позволяет система. Больше игроков означает больше рабочей силы, что позволит Флинну развивать свою деревню в более крупных масштабах. Однако при призыве такого количества игроков нужно быть осторожным. Хотя призванные игроки не нуждаются в еде, питье и жилье, Флинну всё же нужно дать им чем заняться. Если он призовет большое количество игроков и просто прикажет им хаотично броситься в бой, это вызовет хаос в деревне. Как местный лорд, Флинну нужен не хаос, а порядок под его контролем. Сначала Флинн вышел из деревни и обошёл окрестные поля. Из соображений безопасности почти никто не решается сажать урожай слишком далеко от деревни. Поля, принадлежащие жителям деревни Тудоу, в основном представляют собой небольшой участок земли у её окраин. К счастью, земля здесь довольно плодородная, иначе, возможно, не хватило бы даже еды, чтобы прокормить себя. Стоя за пределами деревни, Флинн смотрел на обветшавшие постройки. Глядя на леса и холмы вдалеке, он почувствовал, что деревне Тудоу чего-то не хватает. Это чувство безопасности. Если говорить прямо: деревне Тудоу не хватает городской стены. Для деревень отсутствие стен — это нормально. Маленькие пограничные деревни, такие как Тудоу, изначально являются буферными зонами, своего рода "пушечным мясом". Как минимум, это должен быть город или чисто военная крепость, чтобы иметь стену. Честно говоря, для бедной деревни вроде Тудоу было бы очень хорошо, если бы у неё был хотя бы деревянный забор. Но теперь Флинн — лорд здесь, и недалеко от деревни есть каменная гора, поэтому он считает, что у него есть условия для постройки каменной стены. В конце концов, у Флинна теперь есть самая дешёвая рабочая сила в мире — если всё спланировать правильно, игроки будут работать на него и платить ему. Добыча и обработка камня станут долгосрочной работой. Как и в онлайн-играх, где есть ежедневные задания, игроки смогут получать внутриигровые награды, репутацию и так далее, занимаясь добычей и обработкой камня в течение долгого времени. То, что Флинн готовил для второго закрытого тестирования, конечно, не ограничивалось только заданием по постройке стены. Чтобы повысить боеспособность игроков, а также позволить им больше наслаждаться игрой, Флинн понимал, что нужно решить вопрос с оружием. Как решить проблему с оружием? Любительский кузнец в деревне, естественно, был ненадёжен. Изначально Флинн планировал потратить свои деньги и заказать партию оружия в ближайшем городе. Но теперь, когда функции системы маленькой деревянной двери расширились, Флинн, у которого есть целых 5 граммов порошка мифрила, изменил своё решение. Когда пятеро предыдущих игроков вернулись, чтобы сдать задания, Флинн также получил новые системные сообщения. [Достижение: Первое задание выполнено] было разблокировано, и система маленькой деревянной двери активировала функцию призыва NPC. Это достижение позволяет Флинну использовать маленькую деревянную дверь для призыва NPC. Не игроков, а NPC! Система маленькой деревянной двери — это система для разработки и создания онлайн-игр. Естественно, у неё также есть функция настройки NPC. В современных онлайн-играх NPC обычно обладают высоким уровнем интеллекта. Например, NPC в игре Флинна "Хроники Супермена" были очень умными — если бы вы заранее не знали, что это NPC, можно было бы сказать, что они выглядят как настоящие люди. И теперь маленькая деревянная дверь также может призывать высокоинтеллектуальных NPC. В системе предусмотрено множество NPC с разными функциями: кузнецы, плотники, инструкторы, торговцы едой и так далее. Теоретически, Флинн может использовать этих NPC. Если у него достаточно мифрила, он может призывать NPC и поддерживать их работу. Но высокоуровневые NPC пока не разблокированы. Флинн может нанимать только низкоуровневых NPC, чьи функции слабы и просты. Самый дешёвый — это NPC-прохожий, которому требуется всего 1 грамм порошка мифрила в неделю на поддержание. Но это всё же современная онлайн-игра, и даже самый

низкоуровневый NPC довольно умен. Такой NPC-прохожий будет следовать заданной программе: днём ходить по магазинам и общаться, вечером сидеть в пабе, а затем идти домой спать. Если игроки начнут с ним общаться, он ответит, но у этого NPC нет никаких особых способностей. Флинн, естественно, не будет тратить деньги на NPC-прохожих. Он планирует призвать кузнеца. Высококласного мастера-кузнеца Флинн не может себе позволить, и система пока не может его призвать. 5 граммов порошка мифрила Флинна достаточно, чтобы оплатить недельное содержание ученика кузнеца. Плата за содержание — это вычислительная мощность, необходимая системе для призыва NPC, а вычислительная мощность расходует порошок мифрила. Плату за содержание NPC можно, в некотором смысле, считать его недельной зарплатой. Недельная зарплата в 5 граммов — это недорого, ведь кузнецы — это технические специалисты! Хотя способности ученика кузнеца очень ограничены, и он может создавать только самое простое оружие и доспехи, этого достаточно для текущей ситуации. Потратив 5 граммов порошка мифрила, Флинн увидел, как перед ним появился молодой кузнец с молотом в руке и кожаным фартуком. Кузнец махнул молотом в сторону Флинна и почтительно сказал: – Ученик кузнеца Айронбо, к вашим услугам, мой лорд. Работа ученика кузнеца Айронбо была в основном настроена в системе. Теперь Флинну нужно было лишь внести небольшие корректировки и объяснить всё, прежде чем позволить Айронбо приступить к работе. – Ну, здравствуй, Айронбо. С сегодняшнего дня ты — кузнец нашей деревни Тудоу. – Хотя в системе маленькой деревянной двери ты всего лишь ученик кузнеца, но перед другими ты — опытный мастер. – Пойдём, я покажу тебе твоё рабочее место. С Айронбо Флинн нашёл местного кузнеца в деревне. Он называл себя кузнецом, но на самом деле это был просто навес, под которым стояла маленькая печь, наковальня, немного железной руды и угля. Большую часть времени этот кузнец зарабатывал на жизнь земледелием, а в свободное время подрабатывал, изготавливая что-то для деревни. Флинн потратил небольшую сумму, чтобы выкупить навес кузнеца. Затем он сказал Айронбо: – Это твоё рабочее место. Сначала установи здесь навес и повесь вывеску кузнечной мастерской. Позже я помогу тебе улучшить жилищные условия и оборудование дляковки. Если бы это был обычный кузнец, он, вероятно, возмутился бы — условия работы и жизни слишком плохие! Но, к счастью, Айронбо — это NPC. Теоретически, ему даже не нужно место для сна — просто из-за высокого уровня интеллекта он будет есть, спать и отдыхать. Как настоящий NPC, Айронбо, естественно, не придирался к условиям. Он с готовностью принял назначение Флинна и сразу приступил к работе — осмотрел печь, наковальню, запасы железной руды и угля. В то же время Флинн сообщил остальным о прибытии кузнеца Айронбо. – Айронбо — тоже храбрый человек. Он был приглашён в деревню Тудоу, чтобы стать нашим постоянным кузнецом. Жители деревни, естественно, приветствовали нового кузнеца и наперебой хвалили Флинна: – Какой же наш лорд молодец! Сразу же привёз в Тудоу постоянного кузнеца. Теперь не придётся беспокоиться о качестве сельскохозяйственных инструментов. Конечно, жители деревни не знали, что Айронбо — это NPC. На самом деле, в деревне Тудоу вообще нет NPC, или, можно сказать, что все здесь — NPC.