

"Чем ты занят? Битва уже началась, так почему вы не выходите на улицу?"

Личи собрали свою ману и вызвали толстое одеяло темных облаков, затмившее солнце, а маги скелетов вызвали бесконечное море скелетов. С яростным намерением сражаться, бесконечное количество пушечного мяса прибыло на поле боя. Бой достиг своего пика.... Шутка!

Хотя первая часть всего сказанного была правдой, это было неважно.

Нежить действительно начала свою битву против Дубового города. Но, как ни странно, они выглядели крайне немотивированными. Сражение совсем не было ожесточенным. Высокоуровневые виды нежити, такие как Мерзость, даже не были посланы.

Несмотря на то, что для магов нежити было довольно распространенной тактикой вызывать море скелетов, чтобы подавить врага силой численности, море скелетов все равно нуждалось в достаточном количестве поддерживающих мощных войск, чтобы быть максимально эффективным. Вызвать только слабых скелетов и заставить их атаковать в одиночку было бы равносильно тому, чтобы дать врагу бесплатные тренировочные мишени и опыт.

Защищающиеся авантюристы считали, что против этого чистого моря скелетов даже стрелы использовать бесполезно. Достаточно было просто заставить трееантов бросать большие валуны. Один валун, катящийся вниз по склону, действовал как шар для боулинга, разбрасывая повсюду раздробленные кости.

"Как скучно. Это всего лишь проверка нашей защиты. Смотреть вообще не на что".

Не было бы никакого возможного результата, потому что обе стороны все еще проверяли друг друга прямо сейчас. Все, что они делали, это тратили незначительное количество боеприпасов и теряли очень мало жизней.

"Что вы делаете? [Система проверки авантюристов]? Что это?"

"Я просто добавляю новый патч к системе "Контрактные герои"".

"Патч? Что за адскую идею ты сейчас придумал?"

"Ну, то, что достается слишком легко, не будет цениться.

И если в Системе Героев Контракта ко всем относятся одинаково, то это несправедливо по отношению к тем, кто работает больше всех и имеет больше всех достижений. Поэтому я создал эту систему VIP-уровней, где лучшие "работники" получают еще большие почести и уровни в системе".

Я даже начал громко смеяться, когда говорил это. Именно появление этого шпиона, а также большие группы наемников и авантюристов, остающиеся на чеку друг против друга, помогли мне обнаружить множество недостатков в моей системе Героев Контракта.

"Почему ты так злобно смеешься? Честь? Ты такой хороший человек? Почему у меня такое чувство, что ты снова собираешься заставить других страдать?"

"Нет, я просто вспомнил кое-что забавное. Так что ты думаешь о системе уровней, которую я придумал?"

"Одно сердце, два сердца, три сердца, один бриллиант, два бриллианта... Одна корона, две короны? Что это за конструкции? Сердца, бриллианты и короны? Есть ли между ними какая-то связь?"

"Это то, что ты не сможешь понять, изображение величайшей чести! Это ярлык, который представляет, сколько денег вы потратили. Хотя, в конце концов, многие люди, помимо профессиональных фальшивомонетчиков, начали копать и создавать фальшивые счета, что сделало его совершенно ненадежным... по крайней мере, он был достаточно надежным, когда только появился".

На самом деле, то, какие картинки использовались для дизайна, было неважно. Хотя я злостно плагиатил рисунки, использованные в одном китайском приложении [1]1, Герои Контракта действительно нуждались в четкой системе уровней, указывающей на их степень надежности.

В этом мире у наемников и авантюристов не было четкой системы уровней. То, как наемников и авантюристов нанимали, полностью зависело от их прошлой репутации и личных связей. Именно поэтому в той пустой оболочке наемной группы, которая потеряла всех своих членов, кроме нескольких, все еще были люди, которые боролись за ее имя.

Репутация, созданная за последние сто лет, была самым большим богатством.

Создание системы рейтинга доверия для авантюристов и наемников требовало нейтральной аккредитационной стороны, которой доверяла бы общественность и все страны. Ранее это было бы невозможно в нынешнем поколении, где так много стран существовало в оппозиции друг к другу.

Гильдия наемников? Многие наемники рассматривали Гильдию наемников как нейтрального посредника, предоставляющего им услуги. Действительно, Гильдия наемников часто помогала отставным и раненым наемникам найти новую работу, обеспечивала их водой и едой, чинила и обслуживала их оружие, зачаровывала их снаряжение, предоставляла возможности трудоустройства для действующих наемников и оказывала другие подобные услуги. Но в большинстве случаев Гильдия наемников полагалась на поддержку самих наемников. Они не принимали никаких силовых мер против самих наемников.

Именно этого желали королевские особы всех стран. Ни одна страна не хотела, чтобы нейтральная Гильдия наемников имела собственную власть и независимость. Иначе власть, которой обладала Гильдия наемников, стала бы опасной для их интересов.

"Абсолютно нейтральна, и мы сосредоточены на предоставлении услуг всем наемникам". В принципе, это можно назвать девизом Гильдии наемников.

В итоге все гильдии наемников и союзы наемников не пользовались доверием у большинства авантюристов и наемников. Кроме того, у стран не было возможности признать действительность гильдий наемников из других стран. Если вы упоминали определенную группу наемников или авантюристов, максимум, что вы могли о них сказать, это "О, кажется, они довольно известны" или "Похоже, он довольно влиятелен". Такие расплывчатые слова, но они были явно неубедительны и ненадежны.

Отсутствие четкой системы отзывов не устраивало ни работодателей, ни нанимаемых.

В конце концов, потенциальные работодатели также боялись, что телохранители, наем которых они потратили столько денег, окажутся бандитами, напавшими на их собственного работодателя, или группой слабаков, выдающих себя за сильных. Группы наемников также

опасались, что их работодатель будет относиться к ним как к пушечному мясу. Поэтому самые сложные задания с самыми высокими требованиями можно было найти только благодаря личным связям или частному обращению в гильдию наемников. Самые старые и опытные группы наемников становились все сильнее и сильнее, а новообразованные группы наемников не могли получить работу высокого уровня.

Несомненно, это ограничивало возможности рядовых наемников и авантюристов в самосовершенствовании. Но если бы существовала абсолютно надежная и заслуживающая доверия нейтральная сторона, которая оценивала бы всех наемников и авантюристов, ситуация бы значительно улучшилась. По крайней мере, группа наемников с более чем девяноста процентами отличных отзывов выглядела бы гораздо лучше, чем группа наемников с более чем пятьюдесятью процентами отрицательных отзывов... Почему мне казалось, что я превращаю своего Героя Контракта в Amazon.com?

Оценка личной силы наемника, а также оплата наемника были бы связаны с системой уровней, которую я задумал. Например, наемник, имеющий уровень в две кроны, самый высокий уровень в моей системе, означал бы, что он выполнил много заданий для своих нанимателей и имеет большое количество отличных отзывов. Естественно, такой наемник мог назначать более высокую цену за свои услуги и мог считаться очень надежным человеком.

"И это касается не только наемников и авантюристов. Просто взгляните на поле боя. Разве ты не чувствуешь, что в этой ситуации что-то не так?"

"Неа, меня не интересуют детские игры вроде этой битвы".

Тогда ладно.

Хотя я только что сказал об этом, я действительно заметил, что в этой ситуации что-то не так, поскольку я действительно чувствовал, что эти мелкие сражения, которые были предназначены только для проверки противника, были довольно скучными.

"В прошлом, для выполнения самых сложных заданий, несколько групп наемников объединялись вместе. Естественно, они не особенно доверяли друг другу и не знали, как друг с другом работают. Поэтому либо кто-то, с кем все соглашались, избирался временным лидером, либо все лидеры работали вместе во временном союзе. Возможно, этого достаточно для небольших сражений, но есть и очевидные ограничения. Если так будет продолжаться и в отношении Героев Контракта, то возникнет довольно много недостатков".

Действительно, по мере того, как система Героев Контракта расширялась, а "герои" становились все сильнее и многочисленнее, отдельные Герои Контракта, не связанные с какой-либо организацией, становились все более и более важными. Например, эта оборонительная битва в Дубовом городе была, по сути, первым случаем, когда Герои Контракта выступили в качестве основных сил, но в будущем Герои Контракта будут появляться в гораздо более масштабных сражениях, возможно, даже на национальном уровне. Продолжать использовать прежнюю систему руководства казалось слишком устаревшим и неэффективным. Нынешняя битва обнажила множество проблем.

"Просто посмотрите на воинов, стоящих на передовой. Пока они принимают приказы на передовой, они все еще оборачиваются, чтобы посмотреть на людей на стенах замка. Скорее всего, они ищут приказы своих настоящих боссов. Кроме того, все лучники фактически "воруют убийства", чтобы получить больше очков справедливости, что означает, что они слишком много внимания уделяют стрельбе по целям, стоящим большого количества очков

справедливости. Это слишком большая трата важных боеприпасов. Пока "Герои Контракта" остаются такими, независимо от того, насколько они сильны, они все равно не более чем куча песка".

Не говоря уже о том, что у Героев были шпионы среди друг друга, работающие на конкурирующие организации, им не хватало доверия друг к другу. Все они были гордыми личностями, не желающими подчиняться другим, кроме тех, кого они признавали. Как они могли доверять чужим командам? В тот момент, когда они сталкивались с опасным заданием, перекладывать ответственность на других и обвинять друг друга в неудаче было самым естественным поступком. На поле боя отсутствие "абсолютного авторитета", безусловно, вредило.

Возможно, это было бы не так заметно, если бы битва шла хорошо, но как только битва начинала идти плохо, легко возникали внутренние конфликты и люди сопротивлялись приказам. Возможно, даже вся битва будет проиграна или появятся предатели, и все это из-за того, что лидеры не имели абсолютной власти или были полны эгоистичных намерений.

По крайней мере, на данный момент самой очевидной проблемой было то, что командиров было слишком много. Было довольно много авантюристов и наемников, отдающих приказы. Но все эти люди хотели быть командирами не для того, чтобы выиграть битву, а для того, чтобы их собственные подчиненные безопасно и надежно заработали как можно больше Очков Справедливости.

Поэтому, помимо личной чести в запланированной мной системе уровней, помимо возможности давать оценки обычным воинам, некоторые особые личности могли бы также получать титулы, такие как "Командир высшего уровня" или "Профессиональный командир" и так далее. Так им было бы удобнее командовать, и это даже помогло бы нам создать несколько классических примеров и героев, давая нам больше контроля над мнением людей о нас.

Но когда я объяснил все это Харлойс, у нее было другое мнение, отличное от моего.

"Почему бы просто не использовать систему воинских званий, с сержантом, лейтенантом, полковником и другими подобными званиями? Разве это не была бы лучшая и более прямая система?"

На это я мог только криво усмехнуться. Хотя Харлойс была невероятно талантлива в магии, она мало что знала о политике.

В некоторых вопросах я просто не мог на нее положиться.

"Это была бы слишком деликатная тема. Это будет звучать так, будто мы создали личную армию. Что подумают об этом королевские особы и церковь каждой страны?"

Да, я был уверен, что как только мы используем военные названия для нашей системы, наша система очков справедливости сразу же станет мишенью для угрозы со стороны каждой страны.

"Цок, люди такие проблемные. Я пойду и посмотрю".

"Дайте мне знать, если в ситуации произойдут какие-либо изменения. Пусть несколько человек присмотрят за высокоуровневой нежитью, особенно за двумя живыми людьми в их лагере".

Харлойс развернулась и ушла, оставив меня наедине с моим разочарованием.

Создание системы отзывов напрямую связано с надежностью и будущим нашей системы очков правосудия. Мне нужно было, чтобы она имела очевидную систему уровней, чтобы было удобнее устанавливать лидеров, за которыми все будут следовать, но в то же время я не мог сделать ее слишком жесткой, чтобы различные страны в этом мире почувствовали опасность. Чем больше я думал об этом, тем больше проблем возникало.

"Хм, может мне добавить систему "Палец вверх"? Человек может повысить свой уровень, набрав тридцать два "больших пальца". Или, получив определенное количество "пальцев вверх", он получит официальный титул... Подождите-ка, всегда будут вещи, которые я не могу предсказать... Мне также нужно придумать, как упредить появление троллей с отрицательными рецензиями!".

Примечание:

[1] TL/N: Taobao - китайская версия Amazon.

<http://tl.rulate.ru/book/68805/2144230>