В центральном лагере Хан Сяо смотрел на план на столе и обдумывал, как бы максимально использовать преимущества игроков.

Его лимит вознаграждений за миссию увеличился — лимит вознаграждения за одиночную миссию составлял чуть более 60 000 опыта, что меньше, чем у миссии ранга С с 80 000 опыта. Ежедневный лимит в семь раз превышал лимит на одну миссию, а это означало, что он мог раздавать миссии на сумму до 420 000 опыта в день. Он понял, что самый простой способ увеличить это ограничение — это добавлять к наградам очки репутации с организациями. Уровень и звания придут естественным путем, и легендарный уровень не может быть легко достигнут.

Любые очки опыта, выданные в качестве награды за миссию, не будут вычитаться из собственных очков опыта Хан Сяо, если они находятся в пределах установленных пределов.

Для такой большой миссии, как строительство города, его собственная квота была незначительной. Таким образом, Хан Сяо тщательно обдумал и решил, как распределить миссии. Ему надо будет разделить строительные работы на множество различных департаментов, а затем назначить по одному человеку на каждый департамент, чтобы тот отвечал за распределение миссий. Таким образом, ему не придется использовать свою собственную квоту.

Строительство Третьего Святилища было главной сюжетной линией, и, поскольку он мог выдавать задания игрокам, по логике вещей, другие НИП в его команде также должны были иметь возможность, сделать это.

Это должно решить проблему квот миссии. Хотя другие НИП не имеют интерфейса, они определенно могут распределять миссии, так как они являются частью строительной команды.

Другие НИП не будут ограничены его квотой при выдаче миссий, и это все равно будет способствовать прогрессу его миссии, поскольку полученная им миссия была общей миссией. Таким образом, окончательный результат города, который игроки помогут построить, также будет его окончательным результатом. Это различие в миссии было преимуществом того, что Хан Сяо был главным, тем кто отвечал за Святилище.

У Хан Сяо внезапно появилась новая идея — если он когда-нибудь снова столкнется с подобной крупной миссией, он сможет продублировать ее и использовать свое преимущество в качестве НИП, чтобы получить более высокие отношения с организациями, став, таким образом, дистрибьютором миссий и используя силу игроков для достижения своих целей.

«Таким образом, мне нужно будет только управлять людьми, которые отвечают за распределение миссий и ничего более. Тогда у меня появится достаточно свободного времени, для сборки оборудования. Чтобы попытаться удовлетворить требования для продвижения в классе мне нужно будет изготовить пять машин фиолетового качества», — подумал про себя Хан Сяо, кивая.

Он мог выполнять основные сюжетные миссии, а также успевать делать свои собственные дела одновременно. Это было идеально.

Кроме того, он не обманывал игроков. Игроки также могут выполнять миссии и извлекать из этого пользу. Их объединение во время строительства города создаст чувство единства. У всех людей, которые примут участие, будет чувство достижения, когда Святилище будет завершено, и они будут чувствовать гордость при мысли, что этот город был построен самими игроками.

Это был беспроегрывный вариант.

Идея Хан Сяо была амбициозной.

«Я мог бы превратить это убежище в нечто вроде главного города для игроков, что значительно увеличило бы мое влияние. Каждый, кто посетит святилище, будет видеть мое имя!»

Определившись с деталями, он вызвал строительную бригаду и охранников на собрание.

Хан Сяо оглянулся и спросил: — Где Лю Чжао? Почему его нет на собрании?

Собравшиеся в течение некоторого времени молчали. Затем кто-то осторожно ответил: — Вы отправили его к странникам.

— Чепуха, думаешь, я забыл об этом?

Хан Сяо уставился на ответившего. Затем, не дожидаясь реакции от остальных, он прокашлялся и продолжил с серьёзным видом:

— Это огромный строительный проект, мы начинаем строительство Святилища с нуля. Я разделил общий план на тринадцать департаментов. Это департамент строительства, разведки и т.д. У каждого департамента будет руководитель, который будет за него в ответе. Моя цель — завершить базовый макет как можно скорее, лучше всего за месяц.

— У нас не так много рабочей силы, даже если мы привлечём всех нелюдей на улице, — сказал кто-то.

— Не беспокойтесь об этом. Рано или поздно придёт больше людей, — сказал Хан Сяо. Он постукал пальцами по столу и еще раз спросил: — Все ясно?

У собравшихся не было выбора, кроме как кивнуть. Одного месяца было недостаточно, но, поскольку это был приказ высшего руководства, они должны были сделать все возможное, иначе у них будут проблемы. Хотя Хан Сяо считался довольно спокойным, все помнили тот

факт, что он был одним из сильнейших в организации, легендой, который убил бесчисленное количество людей и занимал первое место в нынешнем списке лидеров убийц.

После этого Хан Сяо назначил руководителей на каждый департамент. При назначении руководителей, он ни разу не упомянул Хуан Юя.

Хуан Юй был только рад, что ему не придётся ничего делать. Хотя тысячи нелюдей пришли на помощь, этого было еще далеко не достаточно. Не было никакой возможности завершить базовый макет за месяц, поэтому всё закончится тем, что они вернутся к обычному способу строительства, и на завершение Третьего Святилища уйдут месяцы. К тому времени Первое Святилище уже давно завершится. Как помощник, он действительно не имел много преимуществ, поэтому он даже не планировал помогать.

Хуан Юй сообщил Беннету о том, что нелюди пришли на помощь Хан Сяо, но тот остался спокойным и никак не отреагировал. Было ясно, что Беннет имеет очень близкие отношения с Черным Призраком и очень ему доверяет. Исходя из этого, Хуан Юй также примерно понял, почему Беннет назначил его помощником Черного Призрака, потому что Беннет хотел помочь своему другу, назначив ему в помощники толкового человека.

— Это все потому, что я слишком способный. — вздохнув, посетовал он.

Собрание подходило к концу. Когда Хан Сяо закончил прояснять обязанности различных департаментов, его лицо стало очень серьезным, и он сказал тихим тоном:

— Я рассказал вам всё, что нужно. Но сейчас есть чрезвычайно срочная миссия, которую надо сделать первой.

Увидев серьёзное выражение лица Хан Сяо, все занервничали.

Хан Сяо обвел взглядом всех присутствующих и серьёзно произнёс: — Когда будете писать название Святилища, не забудьте указать мое имя.

Все мгновенно смогли расслабиться после этих слов.

...

Руководители различных департаментов покинули лагерь и организовали своих людей, следуя инструкциям Хан Сяо. Игроки, которые так долго этого ждали сразу же бросились к департаментам и инициировали различные миссии по строительству города, исходя из собственных предпочтений.

Руины Грейметала были разделены на пять отдельных областей: север, юг, восток, запад и центр. Миссии, которые были даны игрокам, были также разделены согласно областям. После

получения миссий игроки сразу же сформировали команды между собой и начали выполнять миссию вместе. Ночь стала ещё более оживленной.

Первой и самой важной задачей было изгнать зверей и расчистить руины, только после этого можно было начать строительство. Команды игроков разбрелись по различным районам руин Грейметала.

Постоянно были слышны звуки стрельбы — в руинах Грейметала было много зверей, поэтому у игроков было много возможностей для боя.

Все строительные миссии можно было выполнить повторно, да и награды были довольно привлекательными. Кроме того, у игроков на интерфейсе появилось уведомление о том, что они принимают участие в постройке Третьего Святилища, и когда постройка будет завершена, они получают много бонусного опыта, отчего они стали еще более мотивированными.

"Черный Призрак — Третье Святилище" — в названии этого города присутствовали слова "Черный Призрак", поэтому впечатление игроков о Хан Сяо стало еще глубже.

Было очень почётно, если в названии Святилища присутствовало имя создателя.

К вечеру первого дня игроки уже расчистили огромную площадь. Их эффективность полностью ошеломила людей Темной Сети. Они с лёгкостью выполнили объем работ, которые должны были бы выполнить десять тысяч обычных гражданских!

Все игроки были сверхлюдьми, отчего их рабочие способности были намного лучше, и они руководствовались интерфейсом, который давал им очень четкие и понятные цели. Каждое их действие заключалось в достижении этой цели.

Пока игроки и строительная команда Темной Сети были заняты строительством, Хан Сяо получил звонок от Кленовой Луны. Он вспомнил, что поручил ей найти его, когда она достигнет 20 уровня, поэтому он привел её в лагерь.

После долгой разлуки Кленовая Луна с любопытством оглядывалась по сторонам. Хан Сяо также позвал остальных трех игроков — он собирался дать этим четверем дополнительные миссии.

Его "четыре всадника" наконец встретились. Способностей Хан Сяо на данный момент было более чем достаточно, чтобы развить четырех игроков — Бешеный Меч и Хао Тянь, оба были божественными игроками в его предыдущей жизни, один из них сейчас был Боевым Механиком, второй был Бойцом; Кленовая Луна, одна из первых Механиков в его предыдущей жизни, которая поднялась на профессиональную сцену; БанХитДог, известный видеоблоггер.

Все четверо имели свои индивидуальные черты, и могли помочь Хан Сяо в разных сферах. Они

стояли перед Хан Сяо и смотрели друг на друга.

Как единственная женщина-игрок, Кленовая Луна получила специальное обращение. Остальные трое кивнули ей в знак дружелюбия.

— Ах, как мило! — Кленовая Луна блестящими глазами уставилась на Хао Тяня. Она жадно смотрела на него, как будто пытаясь пожрать его взглядом.

От этого пожирающего взгляда лоб Хао Тяня покрылся потом. Он стоял прямо и неподвижно, наблюдая, как Кленовая Луна мчится к его рукам... точнее, к Медвежонку, которого он держал. Она потерла и погладила Медвежонка не отпуская.

Медвежонок был очень смущен. Он сжался в руках Хао Тяня и слегка укусил пальцы Кленовой Луны.

— Ах, он слишком милый. — Глаза Кленовой Луны искрились от счастья. Она подняла голову и начала умолять Хао Тяня: — Бог Хао, позволь мне обнять его?

— Выражай свои чувства яснее в следующий раз. — Выражение Хао Тяня стало суровым. Он немедленно передал Медвежонка Кленовой Луне и с облегчением сделал два шага назад.

БанХитДог тоже подошел. Он протянул пальцы и начал дразнить медвежонка. Медвежонок был милым и глупым, поэтому его реакция запаздывала на секунду. Его лапы продолжали хлопать по руке, которая терла его зад. Бешеный меч стоял в стороне и все время смотрел прямо на Хан Сяо, словно ожидая приказа.

— Хватит, хватит, оставьте моего медведя в покое. — Хан Сяо кашлянул, чтобы остановить их, и продолжил: — Я строю убежище. Вы, ребята, тоже идите и помогите.

Пока он говорил, он разработал дополнительные миссии для четырех человек, с бонусными наградами, если они выполнят определенное количество миссий от различных глав департаментов.

Другие игроки не удостоились такого особого отношения — Хан Сяо делал это только потому, что эти четверо были его людьми.

Естественно, четверка не имела никаких возражений. Они приняли миссию и немедленно ушли. Однако Кленовая Луна осталась. Она осторожно спросила: — Могу ли я выучить способности?

Хан Сяо кивнул и открыл интерфейс для нее. Он был готов учить способностям этих четырех игроков в любое время.

Кленовая Луна также решила стать Механиком, поэтому он мог развивать ее как своего ученика. Кленовая Луна была обычным игроком, предпочитавшим, чтобы стимуляции в игре были более реалистичными. Было бы неплохо, сделать её своим ассистентом. Хан Сяо все равно не скупился на её обучение, к тому же ему очень понравилась Кленовая Луна.

В своей прошлой жизни Хан Сяо начал игру во время Версии 1.0 как совершенно новый игрок. Он также выбрал класс Механика и испытывал череду неудач во время ПВП битв. Было время, когда он разочаровался в классе Механика, несмотря на то, насколько ему понравился класс, и он почти даже сменил свой аккаунт. Затем, позже, во время профессионального соревнования в Версии 3.0, Кленовая Луна стала совершенно неожиданной темной лошадкой на своих первых соревнованиях, ознаменовав тем самым рост класса Механика, что оказало большое содействие Хан Сяо. Он даже был поклонником Кленовой Луны некоторое время, когда был молодым.

Позже, когда он стал все более или менее опытным, он стал одним из мастеров, представляющих класс Механика. Хотя он не стал профессиональным игроком, вокруг Великого Механика Хана слагались легенды. На форумах всегда шли дискуссии о том, чего непрофессионал-мастер может достичь в Про Лиге, если вступит туда, и Великий Механик Хан был постоянной горячей темой.

Великий Механик Хан со временем становился сильнее, но Кленовая Луна походила на комету, оставляя незабываемый след в вехах игровой истории, взлетев в небо и исчезнув во вспышке, только сияя во время третьей и четвертой версий игры. В конце концов, Кленовая Луна была обычным игроком, поэтому ее навыки развивались очень медленно — не все были так заинтересованы в улучшении в игре, как Великий Механик Хан.

В более поздних версиях Кленовая Луна ушла из профессиональной сцены. Говорили, что она расторгла контракт со своим клубом, поэтому память о ней осталась только в воспоминаниях старых игроков.

Кленовая Луна перед ним была симпатичной и милой, и Хан Сяо не мог связать ее с человеком в своих воспоминаниях, вызвавшей бурю в Про Лиге. Смотря на Кленовую Луну, которая разрывалась между навыками, не зная который выучить, у Хан Сяо возникли сложные чувства.

«Что будет на этот раз?»

Если он изменит сюжетную линию, будет ли будущее Кленовой Луны таким же, каким оно было в его прошлой жизни?

<http://tl.rulate.ru/book/19148/511557>