

Функция [Управление фракцией] была самой сложной среди всех функций НИП. Было потрясающее количество вариантов и информации. Благодаря этому интерфейсу Хан Сяо имел доступ ко всем функциям, относящимся к фракции, к которым имели доступ игроки, и он также мог раздавать миссии фракций, хотя и в ограниченном количестве. Уровень вознаграждения, который он мог выдать, зависел от его собственного уровня, ранга фракции, влияния фракции и очков Легенды.

Лимит вознаграждения фракции: 92 000

Уровень лидера фракции: 70 (+56 000)

Кадры: нет

Численность: 47 (+20 000)

Слава: 2 (+4 000)

Очки Легенды:

Лидер: 3 (+15%)

Союзники и враги: нет

92 000 было лимитом для одной миссии, дневной общий лимит был в двадцать раз больше, в пять раз больше его лимита до создания фракции. Более того, другие факторы, такие как офицеры фракций и слава, все это увеличивало лимит вознаграждений. С учетом всего, дневной общий лимит их фракции в двадцать шесть раз превышал базовый лимит.

Это означало, что он мог наградить игроков своей фракции в сумме 2,4 миллиона опыта каждый день, но поскольку в настоящее время было около пятидесяти игроков, каждый игрок мог получить только около 50 000 опыта. Это был не очень большой опыт для игроков на их уровне.

Лимит вознаграждения в основном контролирует скорость, с которой фракция может расти. Это только базовый лимит, так что еще есть много возможностей для роста.

Он сделал кое-какие расчеты, и, оставляя в стороне свой уровень лидерства, его собственный уровень персонажа также способствовал повышению лимита вознаграждения. Набор сильных офицеров НИП в свою фракцию также значительно увеличит их лимит вознаграждения. Это убедило его в необходимости начать взаимодействие с основными персонажами сюжетной линии. Размер фракции также был разделен на несколько уровней, при этом следующим порогом было сто членов. Слава была в основном такой же, как система репутации с

небольшой разницей. Слава фракции была суммой всех очков репутации области. Например, десять очков славы в галактике Гартон и пять очков в созвездии Гелок в сумме дают пятнадцать славы фракций.

Очки Легенды давали процентное увеличение лимита вознаграждения, и это увеличение рассчитывалось после учета всех других факторов, таких как очки лидерства. "Союзники и враги" были в основном внешними связями фракции.

Помимо миссий фракций, система также позволяла ему управлять и контролировать отношения между игроками и фракциями, а также уровень вклада отдельных игроков. В целом, Хан Сяо был очень доволен этим новым интерфейсом, ведь он мог помочь ему привлечь больше игроков.

После того, как Хан Сяо создал свою фракцию, другие игроки также получили уведомления на своем интерфейсе.

Вы присоединились к [Группе Наемников Блэкстар].

Группа Наемников Блэкстар: Холод (0/300).

Игроки не были удивлены, так как что-то вроде уведомления фракции было для них повседневным делом.

Система управления фракциями Хан Сяо начала перечислять имена игроков-участников. Его глаза вспыхнули, и он выдал еще одно уведомление.

Вы — первая партия новобранцев в Группе Наемников Блэкстар. Вы получили 300 очков вклада.

Группа Наемников Блэкстар: Нейтральный (300/1000).

— Тут есть что-то подобное?

— Мы получили нейтральный статус напрямую.

Игроки были в восторге и поспешно изучили интерфейс фракции. Они хотели выяснить, какую выгоду они могли бы получить, зарабатывая очки вклада.

Как только они вошли на страницу вознаграждения фракции, перед ними был представлен ассортимент предметов. Большинство из этих предметов изначально находились в магазине

NPC Хан Сяо, и он просто перенес их на страницу фракции. Кроме того, он также добавил некоторые хорошие вещи, которые не были доступны в его магазине. Были роверы Рейнджеры 2.5 поколения, каждый стоил 1500 очков вклада для обмена; мини мобильные турели, каждая по 1200 очков; и оригинальный механический костюм Питон, который стоил 6000 очков.

Снаряжение и предметы моментально вызвали бурную реакцию игроков.

— Какие хорошие вещи!

— Божественная экипировка!

Игроки были тронуты. Эти предметы ранее были недоступны для покупки независимо от того, сколько у них было денег.

— Группа наемников была только создана, и рейтинг доверия все еще довольно низок, — сказал Хан Сяо. — Только повышая рейтинг доверия, мы можем выполнять миссии более высокого уровня. Теперь мы все соратники. Давайте усердно работать вместе для будущего группы наемников.

Сразу после этого он сделал информацию о размере фракции видимой для всех игроков в интерфейсе. Он хотел использовать это как напоминание для них, что они смогут получить работу с более высокой оплатой, как только повысят свой рейтинг доверия. Более того, он хотел, чтобы игроки чувствовали, что могут внести свой вклад в рост фракции своими собственными действиями.

Игроки потратили некоторое время на обработку всей этой информации.

Затем Хан Сяо обратил свое внимание на поиск миссий или объявлений о работе, поданных племенем Сунил для своего подкласса. Он быстро нашел несколько доступных миссий; однако, для этого рейтинг доверия их фракции должен был быть не менее 120.

«120 очков?» — Хан Сяо начал раздумывать, касаясь подбородка.

Если бы он делал все как обычно, он мог бы набрать 120 очков после выполнения нескольких выездных боевых миссий. Но обдумав всё, он решил взяться за трудовые миссии, которые вознаграждались по крайней мере одним очком доверия за миссию. Эти ежедневные миссии были безопасными и простыми, и могли быть выполнены в центре. Хотя им потребовалось бы больше миссий, разве не для этого ему нужны были игроки?

Он немедленно использовал недавно полученный интерфейс, чтобы выдать миссию фракции.

Миссия фракции

Стандарт доверия — запущена!

Описание: Группа Наемников Блэкстар решила взяться за выездную миссию. Однако, для этого требуется достигнуть минимального рейтинга доверия, что является обязательным условием первой выездной миссии, принятой фракцией.

Требования: Выполняйте ежедневные миссии и задания в Центре Хаба, пока Группа Наемников Блэкстар не наберет 120 очков доверия.

Награда: 45 000 опыта и 300 очков вклада фракции.

Примечание: Трое лучших членов, постаравшихся для достижения требования минимального рейтинга доверия, получают дополнительные преимущества.

— Не так уж много опыта, но очки вклада неплохие.

— Разве ты не видел? Это только первая часть. Позже мы сможем выполнить боевое задание. Вот где мы сможем получить опыт.

— Это командная миссия, верно? От каждого требуется внести свой вклад для достижения общей суммы в 120 очков.

— Хо-хо. Если оказаться в тройке, внесших больше всех очков доверия, то можно получить дополнительные преимущества.

Бешеный Меч, Хао Тянь и другие были взволнованы и не могли сидеть спокойно, увидев награду. Они лучше других знали, что "преимущества" Хан Сяо не будут обычными.

Требования миссии заключались лишь в выполнении ежедневных миссий в хабе. Эти миссии обычно были связаны только с уборкой и работой, связанной с коммунальными услугами. Хорошей новостью было то, что им не нужно было уходить из хаба.

Если пятьдесят игроков будут работать вместе, они смогут очень быстро выполнить требования рейтинга доверия. Хан Сяо совсем не волновался. Более того, игроки получали одни лишь преимущества с тех пор, как присоединились к фракции. Поэтому у них, естественно, не было причин отказываться от приглашения фракции.

Получив приказы Хан Сяо, игроки разошлись и ушли выполнять ежедневные задания. С такой группой помощников Хан Сяо смог выделить много времени для себя, чтобы заняться другими делами. Вернувшись в комнату отдыха, он решил сделать некоторые приготовления, а также обдумать свои планы на будущее.

Через несколько часов Ли Гэ и остальные вернулись в комнату отдыха. Они долго гуляли снаружи. Ли Гэ вышел в космос, потому что хотел запустить все эти новые миссии. В Центре Хаба было так много НИП, и он решил как можно скорее исследовать окрестности и посмотреть, какие миссии он может принять. Однако он узнал, что большинство людей были путешественниками, и все они смеялись над Ли Гэ и другими, когда те пытались предложить помощь. НИП спросили их, почему те просто не пошли в Альянс Наемников, если хотели найти работу.

Хотя они не смогли получить никаких заданий, они смогли получить новую информацию. После этого они отправились в Альянс Наемников и провозившись там полдня, они, наконец, зарегистрировались как наемники. Увидев бесчисленное количество различных миссий, они лишний раз убедились, что сделали правильный выбор, выйдя в космос.

Кроме того, Ли Гэ полагал, что действовать самостоятельно было правильным действием, поскольку они получили преимущество над другими игроками.

Группа людей болтала, пока шли к входу в комнату.

— На этот раз мы получили преимущество. Как думаете, должны ли мы рассказать другим об этом Альянсе Наемников?

Ли Гэ покачал головой. — Это возможность, которую мы нашли. Мы все здесь конкурируем друг с другом. Нет необходимости говорить им прямо сейчас.

— Но мы же должны рассказать им, если они спросят, разве нет?

Ли Гэ подумал об этом, и он, казалось, был обеспокоен. Скрытие информации, подобной этой, после того, как ее спросят, может легко вызвать проблемы. Пока он всё не мог решить, что делать, группа открыла дверь в комнату. Однако они поняли, что в комнате не было ни одного игрока.

— Хм. — Игрок Храма Бога был сбит с толку и спросил: — Куда делись остальные?

— Без понятия. — Ли Гэ был рад и тайно глубоко вздохнул. Ему больше не нужно было бояться, что остальные будут задавать вопросы.