

Интерфейс [Camp Management] является наиболее сложным из шаблонов NPC, с большим разнообразием опций, нормальный лагерь для игроков функции, которые он может сделать, такие как отношения с лагерем, вклад, и, наконец, может публиковать квесты лагеря, но эти функции ограничены квотой.

Сумма наград, которую человек может получить за размещение квестов, зависит от его уровня, класса, отношений в лагере и легенды, в то время как квота лагерей - это отдельная система с шестью факторами.

[Количество наград в лагере: 92000]

[Уровень лидера Lv70: +56000]

[Кадре: Нет] (NPC)

[Размер - 47: +20,000]

[Видимость -2: +4000]

[Основной уровень: Лидер (3) + 15%]

[Союзники или враги: нет]

Квота лагерей используется для выдачи квестов, при этом 92 000 - это максимальная сумма для одной миссии и ежедневный общий множитель из расчета двадцатикратного числа. намного больше, чем в пять раз больше индивидуальных показателей. Более того, кадры, легенды и популярность добавляют к ежедневному общему множителю, и теперь популярность слишком низкая, чтобы показать, в то время как Хеншоу, как Собственные 3 балла лидера легендарной степени, но увеличился в шесть раз, что эквивалентно 1 балл в два раза, ежедневный итог временно двадцать шесть раз.

Двадцать шесть раз, это было равно 240w опыта, раздаваемого игрокам в одном лагере каждый день, но в среднем на 50 человек, каждый человек имел только 5w опыта в день, что было явно меньше для игроков этого уровня.

"Квота в основном ограничивает масштаб и скорость расширения, это только квота, которую лагерь только что установил, все еще есть высокий потенциал для роста". Хан Сяо был уверен в себе.

Он анализировал его по пунктам, в первую очередь, уровень лидера был излишне говорить, что чем сильнее он был, тем выше была квота. С другой стороны, кадры должны были быть НКП, а присоединение к лагерю НКП различной численности принесло бы добавление квоты, что сделало бы Хань Сяо еще более решительно настроенным на контакт с "Хань Сяо". Идея

персонажей типа "Главный герой". Шкала, с другой стороны, подсчитывает игрока, и картина надбавок похожа на выравнивание чипов, когда количество достигает определенного порога, чтобы получить следующий уровень надбавок к квоте. Например, следующее прибавление к количеству людей - 100-балльная шкала. Различная популярность совпадает с репутационной системой, но с одним небольшим отличием: репутация лагеря такая же, как и у всех региональных репутаций. Сумма, например, 10 баллов видимости в Галактике Гартон и 5 баллов в Кластере Горон, в сумме до 15 баллов - это сумма видимости лагеря.

Loge добавляет процент к квоте, что очень выгодно, и это не только лидер, но и кадры команды имеют знания, которые также добавляют к квоте. Таким образом, преимущества привлечения NPC в лагерь очень высоки. Наконец, существовали "Союзники и враги", которые представляли собой отношения между собственным лагерем и другими лагерями, эквивалентные дипломатии.

Кроме квот лагеря, вы также можете управлять отношениями игроков лагеря, вклад и т.д. Хань Сяо был чрезвычайно доволен этой функцией, много данных с первого взгляда, через панель может иметь больше средств для привлечения игроков.

Когда родился Хань Сяо со стороны лагеря, игроки также получили приглашение на панель.

[Ты присоединился к [Наемникам Чёрной Звезды], текущие отношения: холодные (0300)]

Игроки привыкли к тому, что лагерьские подсказки - это нормальное явление на их взгляд.

В списке управления лагерем Хань Сяо появилось имя игрока, и его взгляд мелькал, когда он давал игроку подсказку.

[Вы являетесь членом первой партии Наемников Черной Звезды, вклад +300, текущее соотношение: нейтральное (3001000)].

"А это пособие?"

"Отношения прямо нейтральны".

Толпа игроков выглядела удивленной и поспешно посмотрела на панель лагеря, отношения в лагере также были вкладом, который можно было использовать для обмена наградами, они хотели посмотреть, какие предметы обмениваются наемники "Черной звезды".

Как только они вошли в лагерь наград интерфейс, широкий спектр вещей, многие из которых были вещи, которые Хань Сяо собственного магазина продал, он пересадил на В лагере награды, а также он вложил некоторые не продаваемые лакомства, такие как: 2,5 Поколение Рейнджеров, что стоило 1500 Внос в обмен; небольшие складные башни, 1200 вклад в обмен; первоначальный вариант брони Viper, 6000 вклад в обмен.

Это оборудование было эквивалентно блинам, и эта рутина использовалась много раз, но работала многократно.

"Хорошая штука!"

"Божий костюм!"

Игроки внезапно взволнованы, их сердца переполнены желанием, всю эту экипировку нельзя было купить, а эффект был сенсационным, как это впервые появилось на глазах у игроков.

Хань Сяо сказал в нужное время: "Группа наемников только что создана, кредитные пункты все еще очень низкие, только улучшив кредит, мы сможем взять на себя более высокооплачиваемые задачи по трудоустройству! мы теперь партнеры, будущее группы наемников зависит от совместной работы".

Сразу же после этого он показал игрокам панель лагеря, особенно отметив размер лагеря в это время, предположив, что рост лагеря увеличит количество квестовых наград, он сделал это, чтобы игроки поняли, что их собственный вклад может способствовать росту лагеря, и что это тесно связано с количеством их собственных наград, повышая чувство свободы действий игроков.

Такой комбинированный набор ударов разбил игроку головокружение.

Затем Хань Сяо обратился за заявлениями о приеме на работу в клан Сунил, и ради своей вторичной профессии он решил первым принять квесты клана Сунил, и вскоре нашел несколько заданий для вербовки, но для вербовки потребовалось не менее 120 баллов для группы наемников.

"120 очков?" Хань Сяо погладил подбородок, если бы он пошел нормальным путем и сделал несколько иностранных боевых наемников, он смог бы накопить 120 очков, но он решил сделать Те минимальные 1 балл кредитов внутри хаба, ежедневные квесты лучше, чем безопасные и простые, более трудоемкие, однако, игроки готовы. Не используй его просто так.

Он сразу же воспользовался новой функцией, чтобы написать лагерь для игрока.

[Квесты в лагерь - [Кредитный стандарт]]

[Описание миссии: Наемники "Черной звезды" решили согласиться на найм иностранца, но не соответствовали кредитным стандартам и должны были повысить свой кредитный рейтинг. (Примечание: Это предварительная задача для начала первого задания)].

[Требование к миссии: согласиться на ежедневную работу в Хаб Холле, кредитная оценка "Наемник Блэк Стар" 120]

[Награда: 4w5 опыта, 300 баллов за вклад в лагерь]

[Примечание: Дополнительные вознаграждения предлагаются за три лучших кредитных результата].

"Опыт довольно небольшой, но вклад лагеря хорош."

"Разве вы не видите, это фронтовой квест, есть боевой наем после его завершения, этот опыт только больше."

"Это коллективная миссия, верно, она требует от каждого пожертвовать 120 баллов."

"Йохо, есть дополнительные награды за лучшие три очка."

Все скрестили пальцы, увидев дополнительные награды, Бешеный клинок и Хао Тянь прыгнули на ноги, они лучше других знали, что дополнительные награды Хань Сяо должны быть хорошими.

Потребности миссии могли быть удовлетворены только в том случае, если бы она ежедневно работала в центре, что давало бы ей не менее 1 кредитного пункта, все они были бы связаны с уборкой, материально-техническим обеспечением, техническим обслуживанием. Работая, с выгодой не покидая Юбилейный узел, около пятидесяти игроков, работая вместе, кредит будет быстро накапливаться. Хан Сяо совсем не волновался. А сама миссия по найму также дала игроку награды, плюс миссия лагеря, это была двойная награда, игрок присоединился к его лагерю, почти все они Преимущества, естественно, не было причин отказываться.

Получив одобрение Хань Сяо, игроки внезапно разошлись и отправились на ежедневную работу, с таким количеством помощников, сам Хань Сяо мог свободно заниматься другими делами, не тратя время на ежедневные задания, он сразу же вернулся в зал отдыха, готовый немного доработать план.

Через несколько часов Ли Цзэ и его группа вернулись в зал ожидания, они прогуливались на улице несколько часов, Ли Цзэ подумал, что когда он придет к звездам, ему придется поторопиться и запустить квесты, в зале ожидания было столько людей, что он подумал, что квестов много, однако, он обнаружил, что большинство людей здесь проезжали мимо путешественников, когда они выразили желание предложить помощь, 80% из них посмеялись бы над тем, почему они не пошли в альянс наемников.

Они спрашивали дорогу в альянс наемников, и, проработав полдня, в конце концов, зарегистрировались для получения квалификации наемника, а когда увидели список квестов, то были в восторге, почувствовав, что нашли подходящую позицию, чтобы принимать квесты в звездах.

Уходящая песня была еще более убеждена в том, что действовать в одиночку - это правильно, впереди других игроков.

Несколько человек общались, когда входили в дверь.

"На этот раз у нас есть преимущество, должны ли мы рассказать остальным о квалификации наемника?"

Сцепление покачало головой: "Это возможность, которую мы нашли, мы все конкуренты, нет необходимости активно напоминать".

"Тогда, если они спросят, мы должны держать это в секрете?"

Off-Go думал об этом, его лицо было немного обеспокоено, если кто-то другой спросил, и он намеренно скрывал это, такое поведение легко оскорбить людей, колеблясь, несколько человек открыли дверь, но обнаружили, что не было ни одного игрока в гостиной.

"Эй, куда они все делись?" Пантеонщик был сбит с толку.

"Я не знаю". Счастливое, тайное облегчение, я рад, что больше никого нет, так что мне не нужно никого беспокоить вопросами.

<http://tl.rulate.ru/book/40987/969532>