Открыв вкладку, Люк увидел кучу разных вариантов.

Это открытие немного озадачило Люка, потому что главная причина его приезда сюда была решена.

Однако это открыло для Люка гораздо больше возможностей. Что, если бы он мог заставить игрока выполнять свои приказы. Кучка бессмертных солдат, готовых даже стать кормом для рыб, если они получают достаточную награду. В настоящее время у них был только 0 уровень, но что будет, когда они достигнут 10-го уровня или 20-го? А если 40-го уровня? А в следующей версии? Когда максимальный уровень повысят с 40 до 79? Представьте себе силу такой бессмертной армии!!

Однако следует знать, что существует не только ограничение на количество воскрешений, которые может иметь игрок, но и штраф опыта в зависимости от того, как он был убит.

Но это вызвало у Люка вопрос: «Какие награды я могу им дать?»

Этот вопрос заставил его еще раз прочитать вкладку функций NPC.

Через несколько минут Люк вздохнул с облегчением.

«Итак, система дает мне общий дневной лимит, и я могу решить использовать его для любого количества квестов. Однако, если я хочу давать больше квестов после превышения лимита, мне нужно использовать свой собственный опыт. Кроме того, есть ограничение на количество опыта, которое я могу вложить в одну миссию.

«Кроме того, количество опыта и другие предоставленные награды позволяют мне давать игрокам квесты с более высоким рейтингом».

«В настоящее время мой дневной лимит составляет около 10 000 опыта, примерно столько же, сколько я получил за миссию с сложностью S, а лимит для одного квеста - 1000; примерно соответствует миссии с сложностью E ».

Однако Люка эта сумма не устроила. Если ему нужна бессмертная армия, ему нужно гораздо больше опыта и более высокие уровни сложности.

«Существует также тот факт, что система решила, что сложность, основанная на миссии, также является проблемой».

Кроме того, был также тот факт, что миссия с рейтингом E для 0-го уровня может дать 1000 опыта, в то время как миссия с рейтингом E для 30-го уровня 30 может дать 10000 опыта.».

«Единственный способ увеличить награду - повысить свой уровень, но это мало поможет. Единственный способ - увеличить свою известность. Он может заработать очки фракции прямо сейчас».

Однако есть большая вероятность, что Рэйчел нападет на меня еще раз, и на этот раз будет более бдительной, чтобы полностью стереть с лица земли каждую мою клеточку! Я не могу раскрыть себя фракции Королевства Леон, но могу фракции МИ9! Однако мне нужно присоединиться к другой фракции и увеличить свой вклад, чтобы повысить свою известность».

Думая про это, Люк продолжил поиск по вкладке и нашел кое-что интересное.

Он также мог выбрать тип квеста. Было почти бесконечное количество типов, однако все они были затенены, как и кнопка выхода. Было доступно лишь несколько из них, и каждый из них Люк уже выполнил ранее.

Квест

Экстренный квест

Цепной квест

Скрытый квест

Большинство остальных было неактивным. Хотя Люк выполнил много заданий миссий фракции, у него не было возможности их выдавать, так как у него не было фракции, и у него не было полномочий для их выдачи во фракции, частью которой он был.

В этот момент в его голове быстро сформировался план, когда он заплатил за выпивку и вышел из бара.

В этот момент Настоящий Маг и другие пришли к взаимному соглашению не вмешиваться в квесты друг друга во время открытого бета-тестирования, которое длилось 30 дней.

Настоящий Маг уже собирался войти в деревню через городские ворота, когда все четверо почувствовали пронзительный взгляд, падающий на них с другой стороны от входа в деревню.

Это был относительно высокий мужчина с бело-серебряной маской с синей линией вдоль левой стороны и словом «Мудрец», выгравированным справа золотыми буквами.

На нем была черная ветровка в стиле стимпанк с капюшоном, черные брюки-карго и черные кожаные туфли, он стоял спиной к деревянной стене, воздвигнутой деревней, чтобы не пускать зверей. В одной руке он держал деревянный посох, которую Люк использовал в качестве

запасного, так как оригинальный посох находился в его квартире, до которой он не мог добраться из-за большого количества членов МИ9.

Отведя взгляд, Люк повернулся и пошел прочь. Это было сделано для привлечения внимания четырех игроков.

К тому времени, как он добрался до деревенских ворот, он заметил вдали 3 таблички с именами. Другие NPC, похоже, не могли этого видеть.

Как только они подошли ближе, Люк смог прочитать их таблички, они принесли с собой много воспоминаний.

Это были четыре лучших игрока со всей Азии.

Увидев здесь всех четверых, Люк подумал о возможности. Если бы он смог превратить этих трех четырех в своих последователей, к нему прибегло бы больше игроков. Он уже являлся высокоуровневым NPC в глазах персонажей, которые даже не могли увидеть его имя, так как он на 20 уровней выше их, даже если они достигнут 4-го уровня.

К тому времени у меня будет достаточно опыта, чтобы достичь 25 уровня.

Поэтому он решил сначала подключить этих четырех игроков. Он решил оставаться скрытным и завербовать только 4 членов из четырех крупнейших гильдий Гамина и, в конечном итоге, всего сервера Азии.

Его насмешка над игроками сильно привлекла их интерес, поскольку они смотрели друг на друга одним и тем же взглядом: «Скрытый NPC?»

Вскоре все четверо применили присущие им навыки оценки согласно руководству и, скажем, поразительную сцену. Не было ничего, кроме вопросительных знаков. Это заставило их вспомнить определенный момент из обучения;

«Навык Оценка работает на тех, кто ниже вас по уровню и до 9 уровней выше вас. Тех у кого уровень больше вашего на 10 или больше показывать только свое имя и некоторые вещи, например расу и путь. Они также поймут, что вы пытаетесь узнать их секреты, и отреагируют соответственно. Однако остерегайтесь тех, кто более чем на 20 уровней выше вас. Вы увидите только вопросительные знаки, и такие персонажи могут убить вас десятки раз с помощью нескольких атак ".

Одно слово пришло в голову Настоящему Магу. «Высокоуровневый NPC !!»