Мы модифицировали «Весы Правосудия», чтобы объединить их с еще несколькими предметами, а затем изменили их внешний вид, чтобы они соответствовали нашему символу. Бело-золотая чешуя, символ Общества, затем мы официально обозначили ее как наше оружие гильдии, тем самым сделав ее первой гильдией, которая превратила мировой предмет в оружие гильдии.

На данный момент мы установили его в тронном зале (который все еще строился) и создали набор кодов, которые активируют его, если в комнату войдет кто-то, кто не был членом гильдии.

Пришло время создавать наших НПС. Мы запланировали множество и нуждались в создании множества НПС. Мы запросили, чтобы каждая часть Убежища соответствовала определенному НПС, и создали их по индивидуальным чертам.

Мы решили начать с семи наших Стражей... или, возможно, мне следует называть их нашей командой... нашими накамами. Они никогда не будут прежними, поскольку на самом деле это были не они... но мы могли дать им ощущение реальности. Сделайте их теми, кем они себя считают, чтобы уважать мертвых.

Первой была наша первая накама, наш штурман и снайпер Сара. Мы создали ее именно такой, какой мы ее помнили. Она была высокой, 175 см, если быть точной, прежде чем у нее были зеленые волосы до плеч. Она была слегка мускулистой, что придавало ей худощавый, но спортивный вид. Она была слегка загорелой, и выражение ее лица выражало уверенность.

Что касается ее расового класса, мы превратили ее в вампира, а затем превратили в предка истинного вампира. Время от времени нам понадобится способ сдерживать ее жажду крови, но, поскольку обычно она держала дистанцию между собой и своим противником, это не вызывало серьезного беспокойства. Кроме того, Сара всегда сохраняла хладнокровие. Я не думаю, что она будет похожа на Шалти, которая легко теряет рассудок.

В зависимости от ее класса мы дали ей разведчика, стрелка, снайпера и штык-нож. Владение этими тремя позволило бы ей одержать победу практически над чем угодно... особенно относительно того, куда мы ее поместили.

Мы поставили ее стражем 3-го этажа, где мы изменили все место. Раньше это была тема храма, но вместо этого мы превратили ее в полевое подземелье. Наши сотрудники превратили это место в очень скалистый, крутой, горный массив. В довершение всего, мы заполнили его до краев туманом, доведя видимость почти до нуля.

Хотя многие игроки могли игнорировать урон от падения, мы позаботились о том, чтобы заминировать подножие гор, чтобы они получили значительный урон. Благодаря сочетанию расовых и профессиональных классов, которые мы ей дали, она сможет полностью игнорировать проблему видимости. Соответствуя своему имени, она будет смертью издалека.

Наконец, мы начали работать над ее самой важной частью... ее кодами и вкусами. Мы пытались переделать Сару, которую знали и любили... и в какой-то степени это сработало. На данный момент она была всего лишь NPC.

«Но когда Мировое Древо уйдет в забвение, печати упадут, что позволит ей снова стать свободной»

Эта короткая линия гарантировала, что все ее способности и сила, которой она не обладает в этой Вселенной... хаки и опыт, вернутся к ней. Мы подробно описали ее код, чтобы в случае,

если он не работает, наши коды все равно дали бы ей возможность его использовать.

Мы до предела вооружили ее лучшими предметами, которые у нас были и которые ей подходили... в основном из трофеев с рейдовых боссов. Мы, наверное, поменяли бы его позже, но нам удалось разместить наши знаки отличия на ее одежде. Бело-золотая чешуя на черном фоне.

Далее мы приступили к созданию нашего Корабельного Райта Джона. Массивный мужчина ростом 2,18 метра и чрезвычайно мускулистый. мы решили немного усилить его и дать ему гигантский класс, чтобы помочь ему с классом «Крушитель». Однако мы создали его базовую форму именно такой, какой мы его помнили. Его загорелая кожа и черная татуировка на лодыжке — «Общество». Его подстриженные бритвой волосы и типичная улыбка, которая выглядела так, будто он насмехался над нами.

Что касается его расы, мы дали ему класс «Природный великан» и «Деревянный». Дерево не было элементом, но, похоже, игру это не волновало. Он уже был особым пользователем парамедии, который также мог превращаться в древесину и производить ее. Если быть более конкретной, я имела в виду «любой тип» дерева, что делало его чрезвычайно могущественным, чем больше он практиковался с ним. С его классом Деревянного Элементаля мы сможем воссоздать часть его опыта, а позже в Новом Мире получить огромное усиление. Мы также добавили класс «Гигант»... главным образом, чтобы посмеяться над ним, поскольку все мы называли его гигантом и ставили под сомнение его человечность (или его происхождение), но это дало ему огромный показатель сопротивления магии, одновременно увеличивая его силу и чистоту. физические способности в целом.

Для его профессиональных занятий мы дали ему уроки скандалиста и мастера природы, усиленного Ки. Класс монаха, а также воинского лорда, прежде чем закончить с «Вестником природы» и простым «магом», чтобы дать ему некоторые базовые способности, которые он сможет использовать в своей повседневной жизни. Эта комбинация делала его чем-то похожим на Маре, но по-настоящему мужественным. В нашей гильдии определенно нельзя использовать ловушки... пожалуйста.

Это был очевидный выбор, но мы решили разместить его на 6 этаже, где заросли деревья и природа в целом. Джон должен иметь возможность воспользоваться этим... хотя мы также разместили посередине огромное озеро размером в пару километров, чтобы он мог наслаждаться строительством кораблей там и в свое личное время. Где-нибудь в гильдии у нас будет настоящая верфь, но это было его личное пространство.

Как и раньше с Сарой, мы тщательно заполнили его код, чтобы сделать его тем, кем он был. Хотя мы и немного умили его любовь к выпивке, но дали ему память о том, как он умеет драться, и его знания во многих областях. Наконец, чтобы по-настоящему освободить его от Древа, мы дали ему ту же строку кода, которая вернет все его способности после смерти Мирового Древа.

Затем мы создали нашего старого доброго механика и опытного кузнеца... Тима. Я помню, когда он был самым слабым членом нашей команды и всегда боялся что-либо пробовать, хотя был как минимум в три раза старше нас. Этого и следовало ожидать, поскольку до того, как стать морским дозорным, он был учёным и инженером. Мы воссоздали его в его лучшей форме, когда самостоятельно путешествовали по миру в составе «Эквилибриума». Мы указали его рост 6 футов (чуть более 180 см), а также его короткие синие волосы, которые, как мы всегда дразнили, он скопировал у Джона. Мы по-прежнему добавили ему фирменные морщины по обе стороны глаз и немного на лоб. Он выглядел немного старше, чем когда мы впервые

встретились с ним, но в целом он был сильнее, лучше и здоровее, я бы сказала.

Что касается его расовых классов, мы превратили его в «Киборга» и добавили в его создание какое-то нелепое оружие. Лазерные пушки частиц, взятые непосредственно из последнего обновления, а также ракеты, которые можно пополнять маной. Работа роботов требует некоторых навыков, которыми обычно не обладает ни одно органическое существо. Сенсоры, система полета, нечеловеческая сила и многое другое. Хотя он и близко не был близок к моей механизации с помощью Пути Асуры (Способность Риннегана), он все же оставался силой, с которой нужно было считаться только благодаря своим способностям.

К его классу работы мы относим кузнеца, механика и бойца ближнего боя. В любом случае, он никогда не был из тех, кто сражается на расстоянии, всегда использовал Сору, чтобы оказаться прямо у них под носом, чтобы это помогло. Несмотря на то, что мы добавили боец ближнего боя для его класса профессии, мы в основном ориентировали его на кузнеца и механика... нам нужен был кто-то, кто мог бы это сделать, способный создавать почти легендарные предметы. Это был он.

Мы решили поместить его на 2-й этаж и заполнить все это место до краев ловушками. Мы поставили столько ловушек, что были ловушки в ловушках. Ловушки, которые сработали одновременно с другими, и ловушки, которые ожидали этого, не сработают, и их ждет еще одна ловушка... вы поняли. Поскольку у Тима был необходимый класс работы, он должен был отвечать за поддержание пола в оптимальном состоянии. Кроме того, он будет поддерживать активность самых важных частей Общества (механических частей), даже если мы не будем постоянно онлайн.

Этот процесс создания трех наших NPC занял больше недели. С таким большим количеством кода, планирования и точности это была непростая работа. Пусть там было еще много наших товарищей по команде, других NPC, которых нужно было создать.

Надеюсь, мы сможем получить их все вовремя.

<http://tl.rulate.ru/book/107083/3889465>